



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Instituto de Artes

LUCIANA MIZUTANI

O QUE VOCÊ QUER DO SEU CHÁ?

ESTRATÉGIAS DE CRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO DE LUTAS CÊNICAS

*WHAT DO YOU WANT FROM YOUR TEA?*

*STRATEGIES OF CREATION AND COMPOSITION OF STAGE FIGHTS*

CAMPINAS

2019

LUCIANA MIZUTANI

O QUE VOCÊ QUER DO SEU CHÁ?  
ESTRATÉGIAS DE CRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO DE LUTAS CÊNICAS

*WHAT DO YOU WANT FROM YOUR TEA?*  
*STRATEGIES OF CREATION AND COMPOSITION OF STAGE FIGHTS*

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestra em Artes da Cena, na área Teatro, Dança e Performance.

*Dissertation presented to the Institute of the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Performing Arts, Major Area in Theater, Dance and Performance.*

ORIENTADORA: PROFA. DRA. MARIANA BARUCO MACHADO ANDRAUS

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À  
VERSÃO FINAL DA DISSERTAÇÃO  
DEFENDIDA PELA ALUNA LUCIANA  
MIZUTANI, E ORIENTADA PELA PROFA.  
DRA. MARIANA BARUCO MACHADO  
ANDRAUS.

CAMPINAS

2019



**Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s):** CAPES, 001  
**ORCID:** 0000-0002-8936-5780

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Mizutani, Luciana, 1982-  
M699o O que você quer do seu chá? - Estratégias de criação e composição de lutas cênicas / Luciana Mizutani. – Campinas, SP : [s.n.], 2019.

Orientador: Mariana Baruco Machado Andraus.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Artes marciais. 2. Gong fu Shen She Chuen. 3. Arte narrativa. 4. Coreografia. 5. Luta corporal. I. Andraus, Mariana Baruco Machado, 1977-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** What do you want from your tea - Strategies of creation and composition of stage fights

**Palavras-chave em inglês:**

Martial arts

Gong fu Shen She Chuen

Narrative art

Choreography

Hand-to-hand fighting

**Área de concentração:** Teatro, Dança e Performance

**Titulação:** Mestra em Artes da Cena

**Banca examinadora:**

Mariana Baruco Machado Andraus [Orientador]

Maria Brigida de Miranda

Veronica Fabrini Machado de Almeida

**Data de defesa:** 05-02-2019

**Programa de Pós-Graduação:** Artes da Cena

## **BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO**

LUCIANA MIZUTANI

ORIENTADORA: MARIANA BARUCO MACHADO ANDRAUS

### **MEMBROS:**

1. PROFA. DRA. MARIANA BARUCO MACHADO ANDRAUS
2. PROFA. DRA. MARIA BRIGIDA DE MIRANDA
3. PROFA. DRA. VERONICA FABRINI MACHADO DE ALMEIDA

Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da  
Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão  
examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na  
Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 05.02.2019

Aos desbravadores da luta cênica

e da marcialidade em cena.

À Ana Paula Barbosa, a passarinho, cujo bravo espírito  
subiu pras nuvens cedo demais, deixando a nossa terra.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à raiz e ao tronco.

Poucas pessoas leem até o fim os agradecimentos e com esta síntese contemplo a todas e todos que por ventura eu possa não citar, por distração, ou para que o conjunto de nomes não soe excessivamente longo. Assim, agradeço aos que me confiaram saberes práticos oriundos de uma longa linhagem de conhecimentos marciais, da cena e da vida. Agradeço aos mestres que tomaram seus tempos para colocar essa linhagem de conhecimentos em mídias virtuais para acesso coletivo. Agradeço aos pares, amigos e parentes que me deram suporte e/ou ajudaram a construir esta dissertação.

Agradeço à orientadora Mariana Baruco Machado Andraus por estar presente, ser paciente e absolutamente diligente para com este trabalho. Por se aventurar comigo por uma outra arte marcial e uma outra arte da cena que não são seus lugares de origem.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, vinculada ao Ministério da Educação, cujo apoio está diretamente ligado ao tempo que pude dedicar a essa pesquisa (sem esse apoio a pesquisa não poderia ter sido tão extensa e intensa). Agradecimentos também aos Departamentos de Artes Cênicas e de Artes Corporais do Instituto de Artes da Unicamp, seus professores e funcionários, por fornecerem estrutura para o desenvolvimento da jornada. Agradeço aos professores do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena com os quais tive o prazer e o privilégio de partilhar saberes, sendo eles e elas: Profa. Dra. Veronica Fabrini M. Almeida, Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto, Profa. Dra. Raquel Scotti Hirson, Profa. Dra. Marisa M. Lambert, Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici, Profa. Dra. Daniela Gatti, Prof. Dr. Eduardo Okamoto, Profa. Dra. Holly E. Cavrell, Prof. Dr. Renato Ferracini, Prof. Dr. Matteo Bonfitto, Profa. Dra. Sílvia M. Geraldi. E meu muito obrigada aos funcionários

com quem tive mais contato, o Fernando, o Luiz, a Mariângela, o Rodolfo, a Márcia, a Dona Donizete e o Edson.

Agradeço com carinho ao Ronaldo Shols, meu professor de *gong fu* e amigo durante os últimos 18 anos. Obrigada *sifu* Dani Hu, por me apresentar às lutas cênicas, pelas problematizações em relação às artes da cena e às artes marciais e por confiar ao Ronaldo a continuidade do sistema de *gong fu Shen She Chuen* que, por meio dele, chega a mim. Agradeço ao Gustavo Schols por ser paciente e didático com meus esquecimentos durante o treino. Obrigada à minha família marcial, por estarmos juntos no desenvolvimento do *gong fu* como forma de vida.

Agradecimentos às maravilhosas e aos maravilhosos: Ana Paula Barbosa, Flávia Felício, Cadu Ramos, Alécia Lorrana, e Jotapê Antunes por embarcarem nas práticas dessa pesquisa. Realmente não existem palavras que possam transmitir a dimensão da minha gratidão. Muito obrigada!

Minhas manas Elisa Abrão e Hari Eva, obrigada por resignificarem na minha vida as palavras “sororidade” e “partilha”. Sou grata pelo nosso encontro, mesmo que fugaz, durante o programa de pós-graduação, pelo qual tenho duradouro afeto por vocês. À Elisa agradeço por tudo, pois agradecer menos do que isso me é impossível. Agradeço também aos inúmeros colegas do programa que compartilharam os seus projetos, e que acolheram e problematizaram o meu. Gratidão aos membros dos grupos de estudos que participei: Fernanda Preta, Andrea Albergaria, Leandro Souza, Juliana Tarumoto e Adnã Alves, entre outros tantos com os quais tive contatos menos extensos.

Agradecimentos à Profa. Dra. Veronica Fabrini M. Almeida e ao Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto pelas problematizações, sugestões e carinho na leitura do relatório de qualificação. Agradeço novamente à professora Veronica, bem como à Profa. Dra. Maria Brígida de Miranda por aceitarem compor a banca de defesa deste mestrado.

Agradeço aos amigos: Gisele, Johnny, Liliam, Ricardo e Isis por entenderem as ausências. E nas presenças, por sempre trazerem amor e carinho.

A André Sarturi, Jonathan Teodoro e Reinaldo Mizutani agradeço por disponibilizarem o seu tempo para conversarmos sobre artes marciais.

Aos queridos dragônicos: Eduardo Okamoto, Esio Magalhães, Daniele Sampaio, Mariella Siqueira, Marcelo Lazzaratto, Bruno Rodrigues, Denis Kageyama e Gabriel Pangonis, agradeço por trazerem o *Shen She Chuen* aos palcos. Obrigada por isso e pelo companheirismo SIM!

Obrigada ao Valmir Santos pela atenciosa revisão de texto da dissertação. Milena Pereira, Babi Fontana, Cátia Massotti e Gustavo Martinez, gratidão pelos socorros no momento em que precisei.

Obrigada aos queridos e queridas do Fábrica das Artes de Americana-SP e da Up Voice de Campinas-SP, por entenderem meus horários malucos e pelo empréstimo de equipamentos.

Agradeço ao Gabriel Nardi, Carla Gmurczyk, Daniella Faria e Sara Lopes sem os quais a captação e edição do vídeo da cena exemplar da pesquisa não seria possível.

Ao Seu Roberto, Dona Kazuko e Reinaldo, minha querida família. Eles me fizeram comer, compraram livros, costuraram figurinos e realizaram tarefas cotidianas por mim quando pedi socorro. Agradeço por estarem presentes mesmo na minha ausência. Por último, agradeço ao meu irmão por me introduzir ao mundo das artes marciais.

## RESUMO

Esta pesquisa aponta estratégias de criação e composição de lutas cênicas. Taticamente, fazemos o cerco pela via marcial, pela marcialidade da cena e pelas lutas cênicas e, teatralmente, focamos na narratividade. O estudo marcial fundamenta-se na prática do *gong fu Shen She Chuen* e na derivação de seus conceitos e princípios visando à marcialidade em cena e tornando-os materiais para a criação de lutas cênicas. No campo teatral trato do conceito de conflito e entendo a luta como a sua faceta corporal. Apresento algumas anotações sobre a luta cênica baseada na minha experiência como mestra de lutas cênicas e na bibliografia de mestres de espadas e lutas como: James Strider, Richard Lane, John Kreng, F. Braun McAsh e William Hobbs, que escrevem manuais de movimentos e ações para a criação de uma ilusão de violência e oferecem anotações sobre a composição das lutas e como realizá-las com segurança. Por meio da análise bibliográfica defendo a representação como inerente às lutas cênicas e aproximo-as de uma narratividade corporal. Esta baseia-se no *monomito* ou na *jornada do herói*, de Joseph Campbell, que teve posterior sistematização dramática por Christopher Vogler. O estudo das etapas míticas, propostas por ambos, apoia a criação de uma estrutura para a composição das ações de luta, que é corroborada pela filmografia de lutas do cinema de Hong Kong. O mapeamento por uma ótica vogleriana do monomito é apresentado pela análise narrativa da luta final de *"The way of the dragon"* (1972), de Bruce Lee. No campo cênico prático a pesquisa se desenvolveu em dois grupos de estudo de luta: o Kin Lai e o Lutemos! No primeiro, formado por meio de parceiras de treino do *gong fu Shen She Chuen*, desenvolvemos uma transposição de princípios marciais para a cena; e no segundo, formado por atores praticantes de artes marciais, produzimos e documentamos um experimento de criação de luta cênica da cena 1 do ato III de *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare. Partindo da premissa de que o conflito é uma das bases do drama, espera-se, com este trabalho investigar e contribuir para a construção do conflito dramático no corpo do artista da cena.

**Palavras-chave:** artes marciais; *gong fu shen she chuen*; arte narrativa; coreografia; luta corporal.

## **ABSTRACT**

*This research points out strategies of creation and composition of scenic fights. Tactically, we surround ourselves by the martial way, by the martial nature of the scene and by the dramatic fights and, theatrically, we focus on the narrativity. The martial study is based on the practice of gong fu Shen She Chuen and on the derivation of its concepts and principles aiming at the martial in scene and making them materials for the creation of scenic fights. In the theatrical field I treat the concept of conflict and I understand the fight as its corporal facet. I present some notes on the scenic struggle based on my experience as a master of scenic fights and on the bibliography of sword masters and fights such as James Strider, Richard Lane, John Kreng, F. Braun McAsh and William Hobbs, who write movement manuals and actions to create an illusion of violence and provide notes on the composition of the struggles and how to carry them out safely. By means of the bibliographical analysis I defend the representation as inherent to the scenic fights and approach them of a corporal narrativity. This one is based on the "monomith" or the "journey of the hero", of Joseph Campbell, that had later dramaturgical systematization by Christopher Vogler. The study of the mythical stages, proposed by both, supports the creation of a structure for the composition of stage fighting, which is corroborated by the action films of Hong Kong cinema. The mapping based in a voglerian monomyth optics is presented by the narrative analysis of the final fight of Bruce Lee's "The way of the dragon" (1972). In the practical scenic field the research developed in two groups of study of the fight: Kin Lai and the Fight! In the first one, formed by training partners of gong fu Shen She Chuen, we developed a scenic transposition for martial principles; and in the second, formed by actors practicing martial arts, we produced and documented an experiment of creation of scene fight of scene 1 of the act III of "Romeo and Juliet", of William Shakespeare. Based on the premise that conflict is one of the bases of the drama, it is hoped, with this work to investigate and contribute to the construction of the dramaturgical conflict in the body of the artist.*

**Keywords:** *martial arts; gong fu shen she chuen; narrative art; choreography; body fight*



## Sumário

Prólogo.....	13
Ato I - Partida, separação.....	18
1.1 Estágio 1 - Mundo comum.....	18
1.1.1 - Entre mundos.....	18
1.1.2 - O <i>Shen She Chuen</i> .....	24
1.2 Estágio 2 - Chamado à aventura.....	33
1.2.1 - Percepções sobre a luta cênica.....	35
1.2.2 - Breve histórico das lutas cênicas.....	44
1.2.3 - Anotações de princípios de luta cênica.....	48
1.3 Estágio 3 - Recusa ao chamado.....	61
1.4 Estágio 4 - Encontro com os mentores.....	62
1.4.1 - Mentores das artes da cena.....	63
1.4.2 - Mentores do teatro.....	67
1.4.3 - Mentores da narrativa.....	70
1.4.3.1 - Histórico do <i>monomito</i> .....	71
1.4.3.2 - Os <i>monomitos</i> de Campbell e de Vogler.....	73
1.4.4 - Outros estudos sobre luta cênica.....	81
1.5 Estágio 5 - Travessia do primeiro limiar.....	91
ATO II - Descida, iniciação, penetração.....	91
2.1 Estágio 6 - Provas, aliados e inimigos.....	92
2.1.1 - Aliados e aliadas.....	93
2.1.2 - Provas.....	95
2.1.2.2 - Análise da luta final de <i>The way of the dragon</i> .....	105
2.1.3 - Inimigos.....	113
2.1.3.1 - Traduções das artes marciais para a cena e a cópia.....	114

2.1.3.2 - O <i>monomito</i> .....	116
2.1.3.3 - As referências bibliográficas e filmográficas.....	126
2.2 Estágio 7 - Aproximação da caverna secreta.....	134
2.3 Estágio 8 - Provação.....	140
2.4 Estágio 9 - Recompensa.....	141
ATO III - Retorno.....	141
3.1 Estágio 10 - O caminho de volta.....	141
3.1.1 - Lutemos!.....	142
3.1.2 - Antecedentes da cena e personagens.....	145
3.2 Estágio 11 - Ressurreição.....	149
Considerações finais (ou: Estágio 12 - Retorno com o elixir).....	168
Glossário marcial e das lutas cênicas.....	171
Referências.....	182

## Prólogo

(*Saca a espada*) [...]

(*Lutam*) [...]

(*Teobaldo, por baixo do braço de Romeu, atinge Mercúcio*)

ATO III, Cena 1 de *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare

E morre Mercúcio.

Se não morresse, Romeu não lutaria e mataria Teobaldo, causando seu banimento de Veneza. Julieta não ficaria devastada com o afastamento de seu amado, a família não presumiria que ela está de luto pelo primo Teobaldo, e assim, não adiantaria seu casamento com Páris para alegrá-la. Consequentemente, não seria necessário um plano imediato para que os amantes pudessem ficar juntos – plano este que causa a trágica morte de desencontros de *Romeu e Julieta*.

Mas, por outro modo, não haveria história...

As lutas dos enredos de peças e filmes são pontos chaves nas tramas e seus desenlaces proporcionam mudanças significativas no desenrolar das histórias. As lutas são o acirramento máximo de ânimos, seja numa rivalidade amorosa, no atrito de visões diferentes de mundo, na luta pela vida, na defesa da honra ou numa vingança. Apesar disso, os dramaturgos e roteiristas delimitam os acontecimentos em rubricas sintéticas como: “sacam as espadas”, “lutam” ou “morre” tal personagem. A liberdade proporcionada por essas rubricas convida à criação e à performatividade fazendo uso das potencialidades dos artistas da cena nas mais variadas linguagens e estéticas. No entanto, essa liberdade, ou o excesso dela, pode ser a causa de um bloqueio na criação por oferecer pouco ou nenhum substrato para apoiar a composição das ações de luta. Assim, indago: como escolher, criar e organizar as ações que delimitam todo o universo contido na anotação de uma única palavra, “lutam”?

Tenho me debruçado sobre essa questão nos últimos anos, apesar de acreditar que ela tenha me espreitado ao longo da minha carreira artística. Formei-

me em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Campinas, em 2005, e sou praticante do *gong fu*<sup>1</sup> *Shen She Chuen*<sup>2</sup> desde 2000. A combinação desses conhecimentos resultou, ao longo dos anos, em convites para consultorias teatrais em lutas cênicas, ou para realizar treinamento e/ou direção de lutas. Estes eram praticados de maneira intuitiva e só fui ter contato com algum tipo de sistematização de lutas cênicas em 2008, quando convidada pela Rede Globo de Televisão para atuar como Suyan, dona e professora de uma academia de *gong fu* na novela *Negócio da China*, com texto de Miguel Falabella e direção-geral de Mauro Mendonça Filho. Embora a novela combinasse os conhecimentos em artes cênicas e artes marciais, o meio no qual ela se insere, apesar de extenso, impõe um ritmo acelerado típico de uma produção audiovisual, inviabilizando qualquer estudo mais aprofundado acerca da união desses mundos. Foi apenas com o fim desse trabalho que comecei a organizar os saberes marciais para a cena. Em 2010, a convite da Oficina Cultural Carlos Gomes, então mantida pela Secretaria da Cultura do Estado na cidade de Limeira-SP, ministrei meu primeiro *workshop* de luta cênica. Nessa época preocupava-me com a veracidade dos golpes ou se as reações condiziam com os ataques desferidos. Embora as sequências estivessem tecnicamente corretas, do ponto de vista marcial, incomodava-me o fato de não haver um raciocínio de construção de dramaturgia de ação que pudesse revelar intenções mais complexas que transcendessem à de vencer o adversário. Aos poucos, a percepção desse problema foi amadurecendo até se tornar uma das questões da presente pesquisa. Se a veracidade marcial não bastava, que elementos poderiam compor uma boa luta cênica? E de quais elementos partir?

A luta traz em si a noção de conflito. Este conceito e análogos, como o confronto e o choque, são princípios-chave numa obra teatral. O tensionamento de forças é o motor da história trágica para Hegel, que no teatro épico ganha caráter social e que está em desenvolvimento nas escritas contemporâneas, como traçam Gaudé, Kuntz e Lescot ao escreverem sobre este verbete em *Léxico do drama moderno e contemporâneo*, organizado por Sarrazac (2012). As lutas cênicas seriam a representação corporal do conflito, do choque, do embate. Por isso, o

---

1 Termo utilizado para designar as artes marciais chinesas. O termo pode ser traduzido como "habilidade acumulada", sendo aplicado ainda a habilidades não marciais (ANDRAUS, 2004).

2 Tradução: Punho da Serpente Sagrada.

entendimento desse conceito parece primordial para perceber como as lutas cênicas se inserem nas artes da cena.

Na procura por outras pistas norteadoras, passei a relembrar filmes com lutas cênicas, das quais havia gostado enquanto criança e adolescente. Graças ao meu irmão mais velho, Reinaldo, aficionado das artes marciais, assisti a todo tipo de filmes de luta que ele alugou, encontrou na internet ou porventura tenha sido exibido na televisão enquanto estávamos juntos. Até que surgiu a memória do trecho de um filme ao qual assisti incontáveis vezes na sala de casa: *Bloodsport* (traduzido no Brasil com o título *O dragão branco*). O filme de Newt Arnold, de 1988, é uma série de clichês de filmes de luta, e talvez por isso tenha sido um dos gatilhos para essa memória. A história gira em torno da vingança da morte de Shingo, irmão<sup>3</sup> de treino de Frank Dux (Jean Claude Van Damme). Na luta final, o vilão e responsável pela morte de Shingo, Chong Li (Bolo Yeung), cega Dux com um pó e, para poder vencer, Dux relembra, em *flashback*, dos treinos com seu mestre Tanaka, pai biológico de Shingo, em que usava uma venda sobre os olhos. Esse trecho em que Dux encontra os meios para vencer seu adversário trapaceiro surgiu como uma clara memória do estágio “Encontro com o Mentor”, de *A jornada do herói*<sup>4</sup>. Dediquei-me, então, a rever diversos filmes de artes marciais dos quais havia gostado e que remanesceram em minha memória. Para meu espanto, a primazia da técnica e efeitos especiais tinha menos a ver do que eu imaginava com o quanto uma luta cênica havia me marcado. Revelaram-se mais memoráveis aquelas lutas que me emocionaram, que possuíam personagens e histórias relevantes e que tinham sentido dramático construído durante o filme. Adicionalmente percebi que as características das personagens influenciavam a escolha e a realização das ações de luta. Por exemplo, no filme *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (traduzido no Brasil como *O tigre e o dragão*), dirigido por Ang Lee e com coreografias de Yuen Woo-Ping, de 2000, há uma luta entre as personagens Yu Shu Lien (Michelle Yeoh) e Jen Yu (Zhang Ziyi) na qual as ações evidenciam as habilidades da personagem mais experiente e a potencialidade da personagem jovem, que é otimizada por uma

3 É comum nas artes marciais tratamentos que advenham de relações familiares. Como “pai” para mestre ou “irmão” para parceiros de treino.

4 *A jornada do herói* ou *monomito* surgiu dos estudos de mitologia e religiões comparadas de Joseph Campbell. Ele elabora o conceito de um mito único que é tema de seu livro *O herói de mil faces*, de 1949, traduzido no Brasil pela editora Cultrix/Pensamento em 1989.

espada lendária e contrasta não apenas a questão marcial, mas também uma tentativa de rompimento com uma visão de mundo tradicional imanente na personagem Jen Yu. A jovem Jen tenta fugir e lutar contra uma estrutura patriarcal machista que impõe a ela as pressões de um casamento arranjado e vantajoso social e financeiramente. Assim, Joseph Campbell e Christopher Vogler<sup>5</sup> trazem um aspecto narrativo para as lutas cênicas neste trabalho.

A pesquisa propunha inicialmente uma estruturação mítica para as lutas cênicas baseada nos *monomitos* de Campbell e Vogler. Com o decorrer da investigação, percebi que generalizar uma estrutura *monomítica* para lutas cênicas não seria viável; por outro lado, uma estruturação mítica da própria elaboração da dissertação passou a se configurar como estratégia de leitura e construção narrativa, como será descrito no decorrer do texto.

A questão de como compor uma luta cênica, cujo entendimento fosse primordial para a fábula, passou a ocupar tanto minha prática quanto minha reflexão. Afinal, as lutas entre Hamlet e Laertes<sup>6</sup>, Paco e Tonho<sup>7</sup>, ou a luta entre o Rei Macaco e os guerreiros celestiais<sup>8</sup>, e tantas outras deveriam ser afetadas pelas características das personagens, a situação e a estética na qual se inserem. Sei que é possível realizar leituras dessas lutas por óticas diversas – por exemplo, uma que leve em consideração direção e qualidades de movimentação, plano e espacialidade, ou uma que esmiúce as técnicas marciais. No entanto, acredito que em um escopo mais amplo – o estudo do princípio narrativo – possa oferecer outras camadas de entendimento para o artista em situações de conflito cênico, auxiliando tanto na construção quanto na atuação da luta cênica. Complementarmente, no campo específico, acredito que esta pesquisa possa ser deslocada para diferentes técnicas marciais por outros estudiosos da marcialidade da cena<sup>9</sup>.

---

5 Escritor e revisor de roteiros americano que tem como base o *monomito* de Campbell como base para escrever *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores* (2015).

6 Duelo do Ato V, cena II da peça *Hamlet, o príncipe da Dinamarca*, de William Shakespeare (2015).

7 Luta do Ato I, quadro I da peça *Dois perdidos numa noite suja*, de Plínio Marcos (1984).

8 O Rei Macaco é uma das personagens mais famosas da ópera de Pequim; essa nota faz referência a uma das façanhas da personagem na qual derrota o exército dos deuses.

9 Para referenciais diversos de pesquisas brasileiras que tratam de marcialidade em cena, ver Andraus (2016). Trata-se de uma coletânea de textos, alguns dos quais serviram de referência para este trabalho.

A aproximação do tema na tentativa de responder a essas questões deram-se por alguns caminhos: pelos saberes e práticas marciais; pelos estudos de conflito dramático na teoria e prática teatral; pelo estudo narratológico e mítico para compor dramaturgias e roteiros; e pelo trabalho de outros pesquisadores da luta cênica.

Os elementos da pesquisa estão no Ato I dessa dissertação. Nele apresentarei: o sistema *Shen She Chuen* de *gong fu* com um breve histórico marcial pessoal; um histórico das lutas cênicas; o mapeamento dos estudos de mestres de luta e espada; as bibliografias sobre a narratividade com aprofundamento no *monomito* ou *A jornada do herói*, de Joseph Campbell; a transposição do *monomito* para a criação dramatúrgica por Christopher Vogler; e levantamentos de outras questões trazidas pelas bibliografias das artes da cena.

As estratégias para organizar os elementos da luta cênica e as dificuldades enfrentadas serão tema do Ato II. Farei uma análise do filme *The way of the dragon*, de Bruce Lee<sup>10</sup> (1972), e a descrição dos encontros práticos do grupo Kin Lai<sup>11</sup>, que formei com as atrizes amadoras Ana Paula Barbosa e Flávia Felício, ambas praticantes de *Shen She Chuen*.

Tendo este estudo partido de uma inquietação de preparação de atores para lutas cênicas e de composição de lutas cênicas, propusemos um estudo prático com atores na construção de uma luta. Baseados nas pesquisas descritas nos dois primeiros atos, o grupo Lutemos!, formado por Alécia Lorrana, Cadu Ramos e eu, atores praticantes de artes marciais, levantou a primeira cena do terceiro ato da peça *Romeu e Julieta*, entre Teobaldo, Mercúcio e Romeu, de William Shakespeare, com tradução de 2015 de Barbara Heliodora e Ana Amélia de Queiroz C. de Mendonça, pela editora Nova Fronteira. A este grupo o ator Jotapê Antunes agregase no final do processo para interpretar a personagem Benvólio. A descrição desse processo e as conclusões da pesquisa será no Ato III.

---

10 Bruce Lee (1940-1973) – ou Lee Jun-fan, ator, diretor, filósofo e artista marcial sino-americano. Criador do *Jeet-Kune-Do* (o caminho do golpe que intercepta), que reúne princípios de diversas artes marciais. Lee é um dos maiores difusores do *gong fu* no ocidente e é ainda hoje um ícone das artes marciais.

11 Nome da saudação tradicional do *gong fu*.

Um glossário de terminologias das artes marciais e das lutas cênicas se encontra ao final da dissertação para apoiar a leitura e entendimento do interlocutor.

Proponho aqui uma jornada. Uma expedição para esmiuçar o ápice do confronto cênico quando este se torna um embate físico; um estudo sobre um estrato de ações que revelam o choque de forças contrárias. Uma caminhada sobre como pensar, organizar, realizar e escrever as ações de luta. Os atos e etapas do *monomito* Vogleriano orientam a redação desta dissertação, na qual os atos são os capítulos e as etapas os subcapítulos. Faço um espelhamento da minha jornada com a do herói para a descrição narrativa desta pesquisa. E aponto com ela uma estratégia na composição de lutas cênicas espreitando pelo campo de estudos do conflito teatral, da narratividade e da marcialidade. Espero que essa partilha possa contribuir para o artista da cena interessado nas lutas cênicas e na fisicalidade do conflito cênico.

## **Ato I - Partida, separação**

### **1.1 Estágio 1 - Mundo comum**

O Mundo Especial da história apenas será especial se pudermos vê-lo em contraste com o mundo normal de assuntos cotidianos do qual o herói é enviado. O Mundo Comum é o contexto, a base e histórico do herói.

O Mundo Comum, em certo sentido, é o lugar de onde viemos por último. Na vida, passamos por uma sucessão de Mundos Especiais que lentamente se transformam em mundos comuns quando nos acostumamos com eles. Esses mundos evoluem de território estranho para as bases familiares das quais nos lançaremos para o próximo Mundo Especial (VOGLER, 2015, p. 138).

#### **1.1.1 – Entre mundos**

*Zeze pela origem, perceba a essência, e dedique-se para que perdure.*

Hu Hsue Chen



Foi enquanto fazia teatro em um grupo amador e me preparava para o vestibular em artes cênicas que fiz minha primeira aula de *gong fu*. Despretensiosamente, seguia os passos do meu irmão mais velho com intuito de realizar alguma atividade física. Ele é, até hoje, um entusiasta das artes marciais: na época já havia praticado *karate-do*<sup>12</sup> e judô<sup>13</sup> e gravava, assistia e reassistia todos os filmes de artes marciais que podia encontrar. Assim, aos poucos fui contaminada por esse universo. Na época o Reinaldo, meu irmão, era praticante de *gong fu* havia três anos. E foi após essa primeira aula experimental, em meados de 2000, na Associação de *Kung Fu* Tradicional da Família Hu, na cidade de Americana-SP, que se iniciou a minha jornada nas artes marciais. Era preciso subir uma escada estreita para chegar à sobreloja aonde as aulas eram ministradas. Ao entrar na pequena sala, notava-se primeiramente um grande espelho sobre o qual havia um pequeno altar com uma luz vermelha, incensos, copos e a imagem de três figuras – que depois descobri serem a representação de Kwan Kung, Tchou Tchou e Liu Pei<sup>14</sup>. No espaço também estavam dispostos um quadro em ideogramas chineses com o nome da escola, outros quadros menores com nome de formas e técnicas também em chinês, fotos, um grande armeiro (Figuras 2 e 4), além de diversos equipamentos de treino mais usuais como sacos de pancada, luvas, aparadores e raquetes de chute, ou outros menos usuais como troncos de madeira, listas telefônicas e pequenos sacos com bolinhas de aço. Mesmo sendo de linhagens diferentes de *gong fu*, uma estrutura análoga pode ser observada em outros locais de treino. Andraus<sup>15</sup>, por exemplo, descreve uma sala de treino similar em seu mestrado do estilo louva-a-deus, em Campinas-SP (ANDRAUS, 2004), denotando que a entrada de um brasileiro em uma escola de arte marcial chinesa no Brasil, mais do que a

12 Arte marcial japonesa originária da ilha de Okinawa. “*Kara* é o radical para a palavra Karatê, sendo que *Te* significa “mãos” e *Do* significa caminho. Karate-Do, significa literalmente “Caminho das Mãos Vazias”” (SARTURI, 2016, p.152).

13 “Esporte de combate caracterizado como intermitente, tendo como objetivo central para o atleta projetar seu oponente ou controlá-lo no combate de solo” (FRANCHINI, et.al., 2007, apud AGOSTINHO, 2015, p.1). Judô pode ser traduzido como “Caminho da Suavidade”.

14 Generais do período dos Três Reinos (220 a 280 d.C.), seus feitos foram romantizados em óperas, livros e filmes. Kwan Kun é uma divindade protetora dos artistas marciais, sua imagem é comumente encontrada em academias de artes marciais e comércios.

15 Pesquisadora da marcialidade da cena, graduada em dança e pós-graduada em artes da cena pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Seu mestrado intitula-se *A poesia da luta: um olhar voltado para a gestualidade do estilo de gong fu louva-a-deus como estímulo para uma criação coreográfica* (2004); seu doutorado: *Dança e arte marcial em diálogo: um estudo sobre o sistema de gong fu louva-a-deus e o ensino de improvisação em dança* (2012). Organizou o livro: *Marcialidade e a cena: técnicas e poéticas nas relações tradição-contemporaneidade* (2016).

entrada em um espaço físico, representa também a entrada em um espaço simbólico, com elementos culturais “outros” ecoando e nos lembrando de que a travessia tem algo de intercultural. Os alunos seguem uma estrutura baseada na organização familiar. Os tratamentos advêm dessa estrutura; o *sifu*<sup>16</sup>, ou mestre, tem como um de seus ideogramas a palavra “pai”. O outro ideograma se refere à qualificação, ou seja, um pai/professor de uma habilidade ou profissão. Os alunos mais graduados são chamados de irmão/irmã mais velhos, enquanto os iniciantes são chamados de irmão/irmã mais novos. Os irmãos mais velhos são responsáveis pelo treino dos mais novos, especialmente na ausência do *sifu*, e é usual que os ensinamentos abranjam as artes marciais, elementos da tradição e cultura chinesa, como medicina e filosofia.

Ao chegar à academia cumprimenta-se o altar e depois a pessoa responsável pelos treinos com uma inclinação de tronco ou um menear de cabeça para frente e com as mãos formando o *kin lai* (Figura 1). A inclinação do tronco sempre é realizada frente ao altar, já nos cumprimentos interpessoais, a pessoa de maior hierarquia não realiza essa inclinação. Esse é o nome da saudação tradicional chinesa, na qual a mão esquerda segura a mão direita fechada, formando um “C” – caso uma das mãos esteja ocupada com algum objeto, o gesto é substituído pela inclinação à frente do tronco ou cabeça, mas com apenas uma das mãos com os dedos unidos e estendidos, com as pontas voltadas para o teto na altura do peito. Rituais para entrar e sair do recinto marcial são comuns nas práticas marciais, como relata Miranda<sup>17</sup>. Esse ritual teria o propósito de ser um estímulo a comportar-se de uma maneira diferenciada (2010). O *kin lai* usualmente é seguido de cumprimentos “ocidentais” entre os praticantes e logo após iniciam-se diálogos cotidianos e/ou orientações sobre a dinâmica do treino naquele dia. A prática é aberta com

---

16 A palavra *sifu* não é restrita ao ensino marcial. Os segredos de um ofício, no caso de não haver descendentes, por exemplo, seriam passados para um discípulo, que usualmente aceitaria o sobrenome da família. Esse “professor” aceitaria como discípulo uma pessoa “de fora” que seria responsável por dar continuidade ao ofício e/ou arte da família. A tradução que mais se aproxima do conceito de *sifu* é a palavra mestre.

17 Maria Brígida de Miranda é atriz, diretora e preparadora de atores, graduou-se em Licenciatura em Educação Artística pela Universidade de Brasília, mestre pela University of Exeter e doutora pela La Trobe University. É professora na Universidade do Estado de Santa Catarina nas áreas de interpretação e direção teatral. É autora do livro *Playful training: towards capoeira in the physical training of actors* (2010).

aquecimento articular e alongamentos, individuais ou coletivos. Irmãos e irmãs mais velhos ensinam ou puxam treinos com básicos de posturas<sup>18</sup>, golpes, defesas, movimentações, fortalecimento muscular e defesa pessoal aos irmãos e irmãs mais novos. Gradualmente, a cópia de movimentos e posturas, em consonância com explicações verbais, tornam-se conceitos e princípios a serem treinados em duplas, no *mu ren*<sup>19</sup> ou em formas<sup>20</sup>. Algumas rotinas de treino incluem ainda calejamento, acrobacias ou *chi gong*<sup>21</sup>. Conceitos filosóficos, teorias marciais e dados culturais entremeiam as aulas, ou seja, a prática do *gong fu Shen She Chuen* é formada pela somatória de saberes oriundos de diversos campos do conhecimento. Quando iniciei meus treinos, em 2000, haviam muitos praticantes que participavam de competições (nas modalidades de luta e nas formas). Os treinos físicos eram puxados, neles reconheço princípios militares de vozes de comando e com castigos usados como pedagogia. Hoje, todos mais velhos, o mestre, meu professor e eu, percebo uma relação mais ligada à perpetuação da tradição. Treinos com o *sifu* são recheados de explicações sobre tradições, filosofia, cultura chinesa e as adaptações das artes marciais com a “internacionalização” do *gong fu*. Por exemplo, no *Shen She Chuen* não existe nenhuma graduação visível em uniformes, o que foi adotado em outros sistemas como o *Choi Lai Fut*, sistema de cores nas faixas (ZAMARIOLI, 2017), e no *gong fu* louva-a-deus, em que a cor das camisetas de treino indicam a graduação (ANDRAUS, 2004). Ao ser indagado sobre a questão, o *sifu* bem-humoradamente diz: “Faixa serve pra prender (segurar) a calça”. Outras informações sobre o surgimento do sistema, como estruturações do currículo marcial e simbologias do altar fazem parte das aulas em si. Meus treinos recentes, com uma lesão no joelho direito, não têm incluído treinos de impacto, mas são focados em entender a história

---

18 O termo “básico de” é usado para designar uma série de exercícios que dão início a um estudo marcial específico. O básico é, em geral, o primeiro contato do praticante com uma arma, conceito ou com um raciocínio específico, e tem uma função de preparar e apresentar o objeto de estudo para o praticante.

19 Tradução: Boneco de madeira. Tronco com simulacro de braços e pernas em diferentes ângulos, ferramenta comum de estudo nas artes marciais chinesas.

20 As formas são uma organização de princípios técnicos encadeados. Normalmente são realizadas individualmente e podem incluir armas. A utilização de formas na pedagogia das artes marciais é relatada em diversos sistemas: por Andraus no louva-a-deus (ANDRAUS, 2004), por Frau no *Tan Tui* e *Qi Xin Tang Lang* (FRAU, 2010), por Ortega (ORTEGA, 1997) e Zamarioli no *Choi Lai Fut* (ZAMARIOLI, 2017).

21 Grosso modo, os exercícios de *Chi Gong* praticados no *Shen She Chuen* têm dois enfoques: o terapêutico, que visa o cultivo da energia com finalidades medicinais, e o marcial, que usa a energia interna com finalidades marciais.

e a filosofia do *Shen She Chuen* na prática de formas (de mãos nuas, ou seja, sem armas, e em uma variedade de armas como facão, espada, bastões, etc.) e do entendimento técnico das mesmas.



**Figura 1.** *Kin lai*.

Evitamos aqui a utilização do termo estilo, vastamente mencionado pelas diferentes escolas de *gong fu*, por carregar em si características estéticas. A identificação dessas características é inevitável ao observar diferentes artes marciais, no entanto essas percepções estéticas não seriam ponto de partida para defini-las ou compreendê-las. Dentro do *Shen She Chuen Chué Fong*, termo que pode ser traduzido como “provérbios tradicionais do *Shen She Chuen*”, que são dizeres utilizados pelos mestres da família com caráter educacional, há um ditado, empregado por Hu Chao Tien<sup>22</sup>, que diz: “Restrinja os seus estudos apenas às

---

<sup>22</sup> Antigo mestre do *Shen She Chuen*, pai do atual *sifu* Dani Hu.

formas, e alcançará o estilo. Entenda esses estudos para os conceitos e princípios técnicos, e alcançará o sistema!”. Assim, com o passar do tempo, o termo “estilo” foi abolido na Família Hu, e adotou-se o termo “sistema”, por revelar a prática do *gong fu* surgindo de uma organização de princípios e conceitos. Assim, o sistema de ensino de *gong fu* da Família Hu é o *Shen She Chuen*. Meu primeiro encanto com o *gong fu Shen She Chuen* foi por sua beleza, com movimentos circulares de envolvimento, intercalando suaves deslizares e envoltimentos com rápidos “botes” de ataque inspirados na movimentação de uma serpente. Aos poucos passei a notar as sutilezas do sistema, técnicas que privilegiavam adequações de ângulos à força, que procuravam reconhecer e entender padrões físicos, estruturações corporais, princípios e quando e como utilizá-los. Para que o leitor ou leitora possam visualizar *Shen She Chuen*, fiz um vídeo da primeira forma do sistema, o *She Zhao Zhu* (tradução: Serpente busca a pérola), disponível no link: <https://youtu.be/Vm76-FGnJ1Y>.

Acrescia-se a isso a sensação de pertencimento com relações de amizade e profissionais que extrapolavam as paredes da academia. Em especial, cito Ronaldo Shols, que acumulou ao logo desses anos o título de professor e amigo. Ronaldo é um professor atencioso e bem-humorado, que sempre esclarece cuidadosamente todas as minhas dúvidas, sejam elas marciais ou curiosidades históricas. Após 18 anos, ainda me assiste a realizar as mesmas formas e, com paciência, me orienta. Embora eu tenha praticado um pouco de capoeira e *tai chi chuan*<sup>23</sup>, meu entendimento e prática de arte marcial é fundado nas aulas ministradas pelo Ronaldo e nas práticas pessoais do *gong fu Shen She Chuen*. Chegando a treinar todos os dias da semana no período inicial, rapidamente passei pelo início do currículo do sistema. Continuei a prática do *gong fu* durante o início da faculdade de artes cênicas na Unicamp, porém de maneira menos intensa, praticando apenas uma ou duas vezes por semana. A demanda de ensaios e montagens fez com que eu me afastasse dos treinos durante os últimos dois anos

---

23 Arte marcial chinesa interna. As artes classificadas como “internas”, ao contrário das “externas”, têm como enfoque o cultivo e o desenvolvimento do *chi* (ou *qi*, energia vital). As artes marciais “externas” lidam com o *chi* com enfoque em sua aplicação marcial. Essas diferenciações são dadas pela abordagem de treinamento, pois, como aponta Zamarioli, “tecnicamente, um aspecto não existe sem o outro, o externo não existe sem o interno e vive-versa.” (ZAMARIOLI, 2017, p.91).



da graduação. Um pouco depois do término do bacharelado em artes cênicas, no final de 2005, retomei os treinos na cidade de Americana-SP. Durante esse período inicial, não havia intenção de usar esse conhecimento em lutas cênicas, o intuito era a manutenção do corpo da cena.

### 1.1.2 - O *Shen She Chuen*

*Shen She Chuen não é um estilo para ser apenas praticado, é um estilo para ser compreendido.*

Hu Hsin Min<sup>24</sup>

Os termos *gong fu* (功夫) ou *kung fu* – termo mais corrente dentro da romanização – e *Wushu* (武術) usualmente referem-se à variedade de mais de 300 estilos de artes marciais provenientes da China. O ideograma *gong* (功) representa um antigo instrumento de trabalho agrícola e transmite a ideia de trabalho árduo de muito afinco; já o ideograma *fu* (夫) representa um homem com grampos de cabelo, costume chinês antigo em que o sujeito, após atingir a idade adulta, passava a prender o cabelo – ou seja, simboliza o homem maduro ou a maturidade. A palavra *gong fu* não engloba apenas as artes marciais, pois pode referir-se a qualquer estudo ou treino laborioso em que se vise a maestria. Parulski entende o *gong fu* para além do conceito de arte marcial: “Ao contrário de qualquer outra arte marcial, o *kung fu* é um sistema integrado, levando em conta métodos físicos de combate, métodos de meditação, práticas de cura e até mesmo filosofias éticas e morais. Em resumo, *kung fu* é um modo de vida” (PARULSKI, apud NETO, RESSURREIÇÃO, 2016, p. 3).

O termo *wushu* quer dizer “arte da guerra” ou “arte marcial”. Um terceiro termo bastante usual é o *guoshu*, que significa “arte nacional” – adotado pelo

---

24 Antigo mestre do *Shen She Chuen*, bisavô do atual *sifu* Dani Hu.

governo chinês em 1928 para distinguir as artes marciais chinesas das demais (NATALI, 1991).

As artes marciais têm seu desenvolvimento conjuntamente à organização humana em tribos. Na China existem registros arqueológicos de pontas de lanças e facas que são anteriores à primeira estrutura social organizada em forma de dinastia, das quais a primeira é a dinastia Xia (2100 a 1751 a.C.).

Durante o reinado do Imperador Yong Zheng (1722-1735 d.C.) surge o *Shen She Chuen* na província de Fu Jien, com o encontro dos mestres Long Fong Chan do sistema *Pai He Phai*<sup>25</sup> e do monge Lin Chin Ho, profundo conhecedor do sistema *Hua She Phai*<sup>26</sup>. Esses dois mestres desenvolveram a técnica *She He Ho I*<sup>27</sup>, que após ser reconhecida pelos outros mestres da sociedade *Chíou Long Hui*<sup>28</sup> – que lutava para restaurar a dinastia Ming (1368-1644 d.C.) contra as invasões manchus – foi compilada pelo Monge Lin no livro *She He Pa Pu*<sup>29</sup>. Tempos mais tarde, um assassino manchu envenenou o chá de um dos encontros da sociedade. O Monge Lin estava menos enfraquecido por ter tomado menos chá uma vez que era responsável por conduzir fala naquele dia, assim ele foi o único sobrevivente do posterior ataque do assassino. Assim, conseguiu escapar para uma floresta próxima onde, muito machucado, foi socorrido por Hsu Yin Fong, que viria a se tornar o seu primeiro discípulo. O monge Lin ensina a Ying Fong a técnica da serpente, mas, com a saúde debilitada, recomenda que o mesmo continue seus estudos no mosteiro *Shaolin*<sup>30</sup> de Lin Shan, onde faz amizade com Hu Wei Kwan. Ying Fong abandona o templo em uma invasão Ching conjuntamente com Hu Wei Kwan e um grupo de monges. O grupo se dispersa e Ying Fong passa a perambular por grande parte da China, onde participa de diversos duelos de artes marciais e, com suas frequentes vitórias, acaba ganhando o apelido de *Kan Sé Ch'in Cheung Kune*<sup>31</sup>. Anos depois

---

25 Tradução: Garça Branca.

26 Tradução: Técnica da Serpente Deslizante.

27 Tradução: União da Garça e da Serpente.

28 Tradução: Ordem dos Nove Dragões

29 Tradução: Oito Passos da Serpente e da Garça.

30 Tradução: Templo na densa floresta da montanha Shaoshi. Segundo o site do templo de Shaolin, seu primeiro templo, localizado no sopé de Songshan é o berço do budismo Chan e do *gong fu*.

31 Tradução: Serpente Dourada, Punho das Mil Lanças.

procura seu amigo Hu Wei Kwan, mas, chegando à cidade deste, descobre que havia morrido. A convite de sua família se hospeda em sua casa, aonde aceita seu primeiro discípulo formal: Hu Hsu Chen, o filho de Wei Kwan. E assim o *Shen She Chuen* chega à família Hu e é transmitido tradicionalmente até os dias de hoje.

O representante do sistema no Brasil é o *sifu* Hu Chao Hsil (ou Dani Hu, como é mais conhecido), descendente de Hu Wei Kwan. Natural de Macau, é formado em artes cênicas na China Drama Academy – Opera Research School, sob a tutela do mestre Yan Chan Yuan, uma das maiores autoridades de Óperas do Sul, tendo discípulos famosos como os atores John Lone, Jackie Chan e Samo Hung. É *designer* de ação na TV Globo desde 2004 e em diversos filmes nacionais, como *Carandiru* (BABENCO, 2003), *O guerreiro Didi e a ninja Lili* (FIGUEIREDO, 2008) e *O homem que desafiou o diabo* (GÓES, 2007), além colaborar em peças teatrais e óperas. Ele é o segundo na linhagem do *Shen She Chuen* a estar vinculado às artes da cena; seu bisavô<sup>32</sup>, Hu Hsin Ming, trabalhou nos barcos de ópera chinesa e foi responsável por agregar ao treino e ao aquecimento do *Shen She Chuen* as caminhadas<sup>33</sup> de treinamento dos atores da ópera.

---

32 As formas de tratamento de formato familiar são utilizadas também para designar os ancestrais. Segundo uma palestra ministrada pelo *sifu* Dani Hu na sede de Americana-SP, no dia 23/09/18, a vinda das artes marciais para o Ocidente mudou a relação dessas formas de tratamento que anteriormente indicavam a linhagem do sistema, ou seja, com quem se estudou. Atualmente, para estipular hierarquias nas associações e federações de artes marciais, a titulação de “avô”, ou grão-mestre, passou a ser uma alta titulação que seria outorgada por uma federação.

33 As caminhadas são análogas às diagonais das aulas de dança, elas pressupõem a realização de sequências marciais com deslocamento, os alunos mais velhos iniciam a série e após alguns passos são seguidos pelos mais novos por ordem de graduação. As caminhadas simples de ópera são séries de chutes frontais, com rotação interna e externa e chutes laterais. As caminhadas mais complexas têm sequências de movimentos variados e podem incluir chutes com saltos. A ópera chinesa é estilizada e tem movimentações específicas que indicam ações como montar no cavalo ou desembainhar uma espada, essas sequências de movimentos são chamadas *katis*. Uma relação análoga é relatada por Miranda na aplicação do termo *kata* no teatro japonês (2010). Segundo a mesma palestra citada na nota de rodapé anterior, o emprego da palavra *kati*, comum nas academias de *gong fu*, seria uma apropriação errada da palavra oriunda da ópera chinesa, pois designaria uma pequena série de movimentos, uma partitura, e não uma forma, um raciocínio marcial de um sistema.





**Figura 2.** Nome do sistema: *Shen She Chuen* – Punho da Serpente Sagrada.



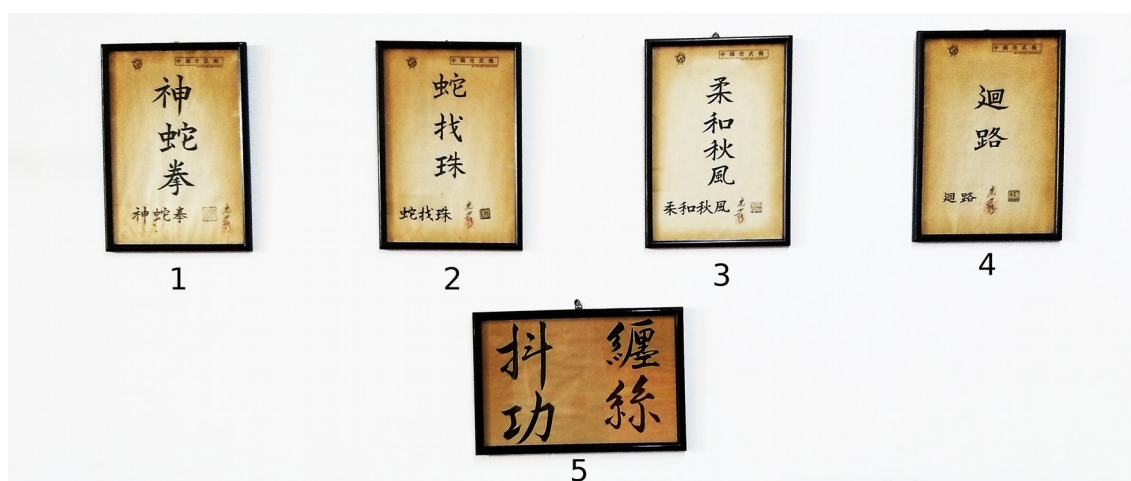
**Figura 3.** Armeiro.



**Figura 4.** Academia atualmente (desde 2017) no bairro Colina, na cidade de Americana-SP.



**Figura 5.** Parede na Associação de *Gong Fu* tradicional da Família Hu. (1 – Nome completo da escola e do sistema/ 2 – Imagem de Kwan Kung (ao centro), Liu Pei (à esquerda) e Tchou Tchou (à direita)/ 3 – Nome do sistema/ 4 – Fotos de Hu Chao Tien/Hu Chao Hsil (Dani Hu)/ Hu Chao Hsil e Ronaldo Schols/ 5 – Pilares do sistema *Shen She Chuen* (em detalhe na figura 6) / 6 – Envolvimento, explosão - *Tian dzu, Tou Kung*)



**Figura 6.** Pilares do sistema *Shen She Chuen*: 1 – Nome do sistema: *Shen She Chuen* (Punho da Serpente Sagrada); 2 – Nome da forma: Serpente Busca a Pérola - *She Zhao Zhu*; 3 – Nome da forma: Suaves Ventos de Outono - *Jiu He Tchou Fon*; 4 - Nome da forma: Caminho de Volta - *Huei Lu*./ 5 – Envolvimento, explosão - *Tian dzu, Tou Kung*.



### **Genealogia do *Shen She Chuen***

Lin Chin Ho / Long Fong Chen

林靜和      龍豐貞

(Lan Zin Wo) (Lung Fung Zin)

Hsü Yin Fong

徐英風

(Choy Yin Fung)

Hu Hsue Chen / Hu Chen Wu

琥雪貞      琥成武

(Fu Süt Zin) (Fu Zeng Mo)

Hu Hsin Ming

琥星明

(Fu Sen Ming)

Hu Shi Wen

琥世文

(Fu Sai Man)

Hu Chao Tien / Hu Tsu Lun / Hu Chin Tsuo

琥小田

琥祖倫

琥金鎖

(Fu Siu Tin)

(Fu Zou Leong)

(Fu Kan So)

Hu Chao Hsil

琥少修

(Fu Siu Sau)



**Figura 7 e 8.** Eu no XVIII Campeonato Brasileiro de Kung Fu e Wushu, Fortaleza-CE, 2007.

## 1.2 Estágio 2 - Chamado à aventura

Várias teorias de roteiro nomeiam o Chamado à Aventura com outros termos, como incidente provocador ou iniciático, catalisador ou gatilho. Todas concordam que é necessário um acontecimento para colocar a história em movimento assim que o trabalho de apresentação do protagonista for realizado (VOGLER, 2015, p. 154).

Durante os anos, surgiram convites para assessorias em caráter informal, em ajudas simples como tapas cênicos, desarmes de arma de fogo ou ainda pequenas sequências de luta.

Contudo, somente em 2008 surgiria um trabalho que uniria o *Shen She Chuen* e as artes cênicas, a novela *Negócio da China*, da TV Globo. Fui convidada por esta emissora a interpretar a personagem Suyan, que era uma chinesa, dona e professora de uma academia de *gong fu*. A trama na qual a minha personagem se inseria estava repleta de lutas que eram coreografadas pelo *sifu* Dani Hu. Antes do início das gravações, foram realizados treinos intensivos coordenados pelo *sifu* com os atores que representariam personagens que fariam aulas na academia da ficção, bem como com os demais atores que interpretariam vilões na trama e que também lutariam.

Foi o meu primeiro contato estruturado com as lutas cênicas. A luta tinha para mim o sentido marcial de defesa pessoal, de treinamento do corpo cênico, de prática energética e filosófica. Esse trabalho me proporcionou uma nova faceta da luta, uma experiência estética cênica em uma fábula. A luta na cena leva em consideração o seu espectador – assim surgem demandas de angulações de golpes, reações e alvos em relação à câmera. A partir desse trabalho aprendi que, para falsear a veracidade do golpe, se faz necessário alinhar o espectador/câmera, o golpe e o alvo. Percebi algumas alterações em relação às formas e às aplicações técnicas, dada a preocupação estética da cena. Existe, na cena, uma inversão da relação de antagonismo da luta: na representação da luta cênica a relação passa a ser de parceria, de coletividade, tornando possível criar com segurança a ilusão de um conflito.

As lutas duram poucos segundos em situações de vida ou morte e fazem uso de uma pequena variedade de golpes e defesas, pois visa-se a efetividade das

ações/golpes. Por sua vez, as lutas da novela tinham a finalidade de entretenimento, por isso eram variados os tipos de golpes, angulações de câmera, com cabos simulando grandes saltos, efeitos de aceleração e de câmera lenta. Adicionalmente, na luta cênica é necessário o estudo de reações aos golpes, o encadeamento que se passa pelo corpo ao sofrer um golpe, que inicia no ponto de choque que reverbera até chegar aos pontos mais distantes do contato. Pois, cenicamente falando, raramente se trabalha com impacto e, quando o contato acontece, é de maneira mais suavizada.

Nessa época, entre 2008 e 2009, estreitei o contato com o *sifu* Dani Hu. Além dos encontros para as lutas da novela, ele me ensinou alguns básicos de leque e fez correções técnicas<sup>34</sup> e de formas do *Shen She Chuen*. No intervalo das gravações era comum realizarmos refeições com parte do elenco e, como um típico mestre chinês, constantemente se fazia entender por pequenas histórias ou metáforas. Lembro-me de uma pergunta que fez durante um jantar: “O que você quer do seu chá?”, sendo o chá uma metáfora para o *gong fu*. Na época, apesar de apreciar a prática do *gong fu*, não tinha ainda uma resposta muito clara. Eu fruía da experiência de um contrato de atuação sem me desdobrar em aulas e produção, podendo me dedicar à prática do *gong fu*. Por outro lado, o resultado artístico da novela não cumpria o potencial que eu acreditava possível e não havia liberdade de criação artística, a qual usufruí em ambientes teatrais que tanto prezo. À pergunta do *sifu* venho tentar responder apenas anos mais tarde, por meio desta pesquisa.

Após o término da novela, em março de 2009, retomei meus treinos em Americana-SP e, no ano seguinte, organizei pela primeira vez um curso sobre luta cênica. No projeto eu acreditava ser possível realizar uma vivência que incluía quedas, princípios de acrobacia e dinâmicas com bastões – a primeira arma que aprendemos no *Shen She Chuen*. Mas, com o desenrolar dos encontros, percebi que era necessário focar em fundamentos de segurança, no desenho de posturas, angulações de golpes e reações antes de passar para a composição da luta cênica propriamente dita. Foi então que passei a desenvolver uma estrutura do que

---

34 As correções técnicas são correções que visam a eficiência marcial e podem estar relacionadas a angulações, posturas, direção, qualidade de energia na postura ou golpe, plasticidade dos movimentos e/ou entendimento e aplicações das ações de luta.



considerava fundamental ensinar aos atores que tivessem intenção de participar de uma luta cênica.



**Figura 9.** Set de filmagem da novela *Negócio da China*, 2008.

### 1.2.1 – Percepções sobre a luta cênica

Uma luta real com mãos nuas é breve, e acaba após alguns golpes. Essas lutas em geral são curtas, sangrentas e violentas. Se armas estiverem envolvidas, elas tendem a ser mais curtas ainda (LANE, 1999)<sup>35</sup>. Os filmes de

---

<sup>35</sup> Richard Lane é fundador e diretor executivo da The Academy of the Sword, na Carolina do Norte – EUA. Instrutor de combate cênico certificado pela Society of American Fight Directors (SAFD). É autor do livro: *Swashbuckling: a step-by-step guide to the art of stage combat and theatrical swordplay* (LANE, 1999).

faroeste propagaram a ideia romântica e falsa de que nas lutas é possível alguém tomar diversos golpes em cheio e continuar lutando (SUDDETH, 1996)<sup>36</sup>. As diferenças entre uma luta real e uma luta com finalidade de entretenimento é comentada por Jackie Chan, um dos criadores e maior divulgador dos filmes de *gong fu* cômicos<sup>37</sup>, que em sua maioria tem classificação livre:

Eu sei que é um soco e você está fora. Mas ninguém quer ver um soco e fora! Temos que coreografar e fazer uma luta verossímil como dança. Como entretenimento. Entretenimento não é violento. Eu não gosto de violência. Violência é claro, é um soco, você está fora, e o sangue sai. Eu não gosto disso. Você pode ver nos meus filmes que eu tenho muitos socos e chutes e quando eu o mostro ao público e eles dizem, 'Uau, que luta difícil!' Não é uma coisa violenta<sup>38</sup> (KRENG, 2008, p. 60, tradução nossa).

Jackie Chan afasta-se do realismo da violência: embora ainda exista intenção e uso de força para causar ferimentos, essa não é a tônica de suas coreografias. As lutas de seus filmes causam interesse pela engenhosidade de utilização de objetos encontrados e movimentos inusitados e perigosos, realizados com virtuosismo e maestria.

Numa briga de rua não há regras e há séria intenção de causar dano físico. Os ferimentos provocados em uma luta como essa podem ser graves e levarem à morte, tanto os combatentes quanto os espectadores da briga. Em eventos desportivos, se estabelece uma relação de provação/competição, então a arte marcial passa a operar dentro de regras para evitar danos sérios e permanentes aos lutadores. Essas regras passam a organizar as estratégias e modos de luta, com competidores buscando formas de fazer mais pontos ou, no caso das lutas de submissão, obrigando o oponente a render-se. Na luta real, especialmente quando se tratar de pessoas com treinamento marcial, o movimento da finta é muito

36 J. Allen Suddeth, mestre de lutas com carreira de mais de duas décadas em teatro à época do lançamento do livro, 1996. Lecionou na Juilliard School, no The Lee Strasberg Institute e no Stella Adler Conservatory e foi presidente da Society of American Fight Directors. É autor do livro *Fight directing for theater* (SUDDETH, 1996).

37 O surgimento desse gênero de comédia nos filmes de *gong fu* de ação surgem com a atuação de Jackie Chan e coreografias de Yuen Woo-Ping em *Drunken master* (YUEN, 1978). Chan, tendo o início de sua carreira como dublê, ao protagonizar seus filmes ganhou fama por realizar suas próprias cenas de ação.

38 Original: *"I know one punch and you're out. But nobody wants to see one punch and out! We have to choreograph and make the real fighting like dancing. Like entertainment. Entertainment is not violent. I don't like violence. Violence of course is one punch, you're out, and the blood comes out. I don't like that. You can see in my movies I have a lot of punching and kicking and I show the audience and they say, 'Wow, that's difficult fighting!' It's not a violent thing."* (KRENG, 2008, p. 60).

recorrente, como um drible que visa a encontrar espaço para avançar com o golpe. Na cena, a finta é utilizada mais nos inícios de luta promovendo uma quebra rítmica e um estado de atenção, e com o desenrolar da luta sua utilização se torna menos presente, pois a repetição rítmica da finta pode gerar desinteresse do público e porque, uma vez que estamos lidando com uma luta ensaiada, as “aberturas” para os golpes são criadas pelas próprias ações da luta. Por mais variadas que sejam as técnicas marciais, continuamos a ter um tronco, dois braços e duas pernas, assim, uma defesa de um golpe descendente no topo da cabeça com o braço inevitavelmente deixará a lateral do torso exposta, criando “espaço” para a próxima ação. Usualmente, a noção de defesa pessoal pressupõe que o primeiro golpe será do atacante, no entanto muitas noções de treinamento de defesa passam por estratégias de evitar o combate e, em uma situação em que se sabe que o embate é iminente e inevitável, o primeiro golpe pode ser desferido por aquele que está praticando a “defesa pessoal”. Cenicamente, para uma leitura mais clara do público, o primeiro golpe em geral é desferido pelo atacante. Em uma situação de vida ou morte, qualquer ataque ou objeto que estiver ao alcance das mãos pode se tornar uma arma, e quaisquer golpes, mesmo que possam causar danos permanentes no oponente, são desferidos. Em lutas cênicas, a utilização de subterfúgios de vantagem pode ser considerada como “golpe baixo”, e estes são relegados apenas ao vilão (se houver), como na utilização de armas escondidas ou modificadas em um duelo, vide a espada envenenada por Laertes e pelo Rei no duelo final de *Hamlet*. As posturas, por sua vez, tendem a ser mais abertas, os movimentos mais amplos e a guarda um pouco mais baixa que o normal para que o rosto não fique escondido. Em lutas reais e desportivas, acontecem danos físicos (mais ou menos graves) e não se sabe o desfecho. A luta cênica é baseada nessas lutas (em situação de competição, sobrevivência, honra, vingança, etc.) mas existe a inversão desse pensamento, ou seja, a luta cênica tem um desfecho estabelecido e não devem acontecer danos físicos a nenhum dos envolvidos.

Ao contrário da maior parte das ações, gestos e movimentos que um ator ou atriz realizam no palco – como se levantar de uma cadeira, cumprimentar com um aperto de mão, caminhar até um objeto ou personagem – que são ações que o ator ou a atriz podem de fato realizar, as ações da luta cênica ficam no campo da “ilusão

da violência” (até porque a violência, em si, não deve ser efetivamente realizada). A luta cênica escancara, então, o caráter de representação, de ficção – caso contrário, os atores se machucariam durante a mesma. Essa ilusão é construída no balanço delicado de intenções aparentemente contraditórias das personagens, com intenção de dolo, e de seus *performers*, que devem realizar as ações de luta visando à segurança dos intérpretes e dos espectadores. Essas intenções pareadas, de causar dano e segurança, parecem incompatíveis, mas devem caminhar juntas durante a representação das lutas cênicas.

Percepções análogas dessa relação entre lutas cênicas e reais também são observadas pelo mestre de combate cênico Arthur Wise:

A intenção da luta no teatro difere da luta fora do teatro. Como já vimos, a intenção do lutador fora do teatro é causar lesões físicas ao adversário. A intenção do lutador dentro do teatro é parecer fazê-lo. No entanto, todos os movimentos possíveis em uma luta real são igualmente possíveis em uma luta teatral. Na luta real, esses movimentos são em grande parte espontâneos e não planejados. Na luta teatral, eles devem ser planejados e ensaiados tão meticulosamente como qualquer outra parte da produção (WISE, 1968, p. 37, apud WOOTEN, 2000, p.42, tradução nossa)<sup>39</sup>.

Reforçando o enfoque do *performer* na segurança, os mestres de lutas cênicas da Society of American Fight Directors (SAFD)<sup>40</sup> enfatizam, por esse motivo, a noção de parceria e não de oponente em seus treinos. Na luta cênica falseia-se com veracidade ações, reações e intenções de luta. Assim, os enforcamentos, tapas, chutes e socos devem ser “falseados” e demais elementos, como truques de angulação, velocidade, sons, iluminação, etc., devem servir à criação de uma ilusão. Assim, afirmo: as lutas cênicas são a criação de uma ficção de violência, uma violência virtual.

O coreógrafo de lutas F. Braun McAsh<sup>41</sup>, ao pensar sobre as lutas cênicas engloba a noção de uma história para que as coreografias de luta tenham significado:

39 Original: “*The fight in the theatre differs from the fight outside the theatre in intention. As we have seen, the intention of the fighter outside the theatre is to do physical injury to his opponent. The intention of the fighter inside the theatre is to appear to do so. Nevertheless, all the movements possible in a real fight are equally possible in a theatrical fight. In the real fight these movements are largely spontaneous and unplanned. In the theatrical fight they must be planned and rehearsed as meticulously as any other part of the production*” (WISE, 1968, p.37, apud WOOTEN, 2000, p.42).

40 Organização internacional sem fins lucrativos estadunidense iniciada por David Boushey, dedicada a promover a segurança e a excelência na arte da luta cênica.

41 Coreógrafo profissional desde 1976, tem mais de 120 créditos em filmes, televisão e teatro. É autor do livro: *Fight choreography – a practical guide for stage, film and television* (McASH, 2010).

O objetivo de uma coreografia de luta é contar uma violenta história visual que emociona e diverte o público enquanto mantém o ator seguro no processo. Ela afeta o realismo seletivo e deve avançar a história da narrativa geral e também ampliar a percepção do público sobre os personagens. Deve ter uma lógica interna consistente e direcionar a atenção do público de uma maneira que revele certos movimentos e oculte outros. Deve ter fluxo, ritmo e andamento da mesma maneira que uma peça musical. Mas acima de tudo, deve ter significado<sup>42</sup> (McASH, 2010, p. 65, tradução nossa).

O significado seria algum sentido dramático, a apresentação de alguma personagem ou o desenvolvimento da história, caso contrário, o autor argumenta que a luta deva ser cortada da obra (McASH, 2010). A violência é uma faceta da vida humana, mas a exposição a ela e à representação dela têm efeitos psicológicos, desse modo, acredito que uma experiência estética da violência deva ser justificada, senão trata-se apenas de violência gratuita. Por isso defendo que algum tipo de fabulação se faz necessária para a ilusão de violência em uma obra artística, mesmo no caso de uma crítica à gratuidade da violência.

Podemos pensar as questões psicológicas da exposição a uma ficção de violência como o “perigo” que é sentido por nossos corpos em um parque de diversões, pois nos brinquedos mais “radicais” acionam-se uma série de respostas psicológicas e biológicas em nossos corpos, mesmo com a consciência de estarmos em segurança. A violência ficcional pode acionar gatilhos psicológicos que nossos corpos venham a entender como uma exposição à violência real, assim, deve-se levar em consideração as classificações indicativas regulamentadas pela Secretaria Nacional de Justiça do Ministério da Justiça.

A classificação indicativa tem como objetivo a proteção da saúde física e psíquica de crianças e adolescentes perante conteúdos inadequados ou nocivos ao seu desenvolvimento, como recomendado no Estatuto da Criança e do Adolescente. Desse modo, as obras que contêm lutas cênicas devem estar de acordo com a classificação indicativa etária de violência constante na divulgação. Uma outra prática que vem se tornando recorrente, apesar de não ser requerida por

---

42 Original: “The purpose of a fight choreography is to tell a violent visual story that thrills and entertains an audience while keeping the actor safe in the process. It affects selective realism and must advance the story of the overall narrative and also enlarge the audience’s perception of the characters. It must have a consistent internal logic and must direct the audience’s attention in a manner that reveals certain moves and conceals others. It must have flow, rhythm and pace in much the same manner as a piece of music. But most of all, it must have meaning” (McASH, 2010, p. 65).



lei, são os avisos de gatilhos temáticos<sup>43</sup> que também podem constar do material de divulgação e serem frisados antecedendo a obra.



**Figura 10.** Foto do espetáculo *O Dragão de Fogo* de classificação livre. Espetáculo que se ressignifica o *gong fu Shen She Chuen* e a Ópera de Pequim para criar a poética de movimentos do espetáculo (MIZUTANI, LAZZARATTO, 2017 a). Com texto de Cássio Pires, direção de Marcelo Lazzaratto, e com os atores Eduardo Okamoto, Esio Magalhães além de mim, que assino o treinamento de gong fu e a direção de movimentação de luta do espetáculo. Foto de Fernando Stankuns).

A regulamentação no Brasil é para obras audiovisuais e diversões públicas quanto à adequação do horário, local e faixa etária. Em relação à violência a classificação indicativa livre não expõe crianças a conteúdos potencialmente prejudiciais; a partir dos 10 anos, conteúdo violento ou linguagem inapropriada para

<sup>43</sup> Lutas cênicas são uma ficção da violência, no entanto, não se sabe como cada pessoa reagirá às imagens que simulam tortura, suicídio ou sangue. Os gatilhos temáticos permitem que o espectador, que tem ciência de suas preferências artísticas e de reações psicológicas a estímulos de violência ficcional, opte por assistir ou não à obra de antemão.

crianças, ainda que em menor intensidade; a partir dos 12 anos, as cenas podem conter agressões físicas, consumo de drogas e insinuação sexual; a partir dos 14 anos, conteúdos mais violentos e/ou de linguagem sexual mais acentuada; a partir dos 16 anos, conteúdos mais violentos ou com conteúdo sexual mais intenso, com cenas de tortura, suicídio, estupro ou nudez total; e a partir dos 18 anos, conteúdos violentos e sexuais extremos, cenas de sexo, incesto ou atos repetidos de tortura, mutilação ou abuso sexual. A legislação e uma cartilha sobre a classificação indicativa pode ser encontrado no site do Ministério da Justiça do Governo Federal.

Se é necessário um cuidado na representação da violência em sua crueza e realismo, tendo em vista seu público-alvo, o mesmo é válido para alguns processos de suavização da violência. Ao lidarmos com a representação de violências reais, como é por exemplo o caso da violência doméstica, a atenuação pode se tornar um desserviço social. Se houver o intuito de dar visibilidade a uma questão de violência social, o processo de criação da estética da violência não deve torná-la banal ou pior: bela. A romantização e glamorização da violência, especialmente contra a mulher, tem sido estofa artístico em peças, romances, músicas, etc., e existe uma responsabilidade social de representar essas brutalidades como a violência que são.

Em um campo mais específico, para uma prática de luta cênica, seja *workshop*, preparação de atores, aulas ou num *set* de filmagem, é necessário estar atento e pedir atenção de todos para a segurança dos envolvidos. Por mais simples que seja a luta, a representação da violência comumente envolve golpes com velocidade e intenção de dano, e para que ninguém se machuque, os bloqueios, desvios e reações devem ser propriamente realizados. Assim, as primeiras noções de luta cênica devem oferecer ao *performer* percepções espaciais do seu corpo em relação a seu parceiro de luta, para depois passar para golpes, reações básicas e angulações de modo a criar a ilusão de violência. Como em qualquer prática física deve-se iniciar com um período de aquecimento para evitar lesões, especialmente no início dos estudos é importante ressaltar a necessidade de realizar os movimentos devagar e em distâncias seguras. Conforme os parceiros de luta forem adquirindo confiança as distâncias podem ser reduzidas e a sequência, acelerada.

E, em se tratando de movimentos com explosão, é fundamental o descanso entre as séries de treino/luta, o relaxamento e as pausas são essenciais para a potência e qualidade do desenho dos movimentos/ações. Descansos podem prevenir ainda possíveis lesões devido à fadiga. Outro risco são as quedas, que devem parecer arremessos ou consequências de golpes que, feitos de maneira errada ou desatenta, podem causar hematomas ou lesões mais sérias. A integridade física dos intérpretes é imperativa, sendo possível reduzir os riscos com uma atitude geral de visar a segurança. Realizar as ações lentamente e com calma é especialmente recomendável nos estágios iniciais de treino. Martinez<sup>44</sup> alerta para o perigo de improvisar durante a performance, ele coloca que a relação de confiança é processo de construção. Para o autor, é fundamental que os parceiros possam confiar nas constâncias e *timing* dos movimentos (MARTINEZ, 1949). Kara Wooten<sup>45</sup>, em seu doutorado, defende o ensino de uma luta neutra antes de passar para questões de personagens:

Um estilo de luta neutra deve ser enfatizado em exercícios básicos de treinamento para garantir que os atores se concentrem no posicionamento do corpo e nos exercícios de alvo. É a partir dessas posições neutras que escolhas de personagens são feitas e desenvolvidas. A ênfase inicial na neutralidade ensina os alunos a manter o controle e o equilíbrio sobre seus corpos. Uma vez que isso seja alcançado, alterações e escolhas podem ser feitas para personalizar os traços do personagem a ser retratado (WOOTEN, 2000, p. 41, tradução nossa).<sup>46</sup>

Acreditemos ser impossível a noção de um “estilo neutro” sendo a noção de neutralidade uma resultante de algo socialmente construído por uma cultura ou facetas de uma cultura, o que torna questionável essa defesa. Um “estilo neutro” pressuporia uma neutralidade de ações, movimentos e do próprio corpo do artista. A neutralidade do corpo é abordada por Miranda, que apresenta indícios de que os treinamentos, utilizados durante o século XX por C. Stanislavski, J. Copeau, Decroux

44 J. D. Martinez é diretor de lutas, graduou-se na Royal Academy of Dramatic Art, de Londres, e na Wesleyan University, em Connecticut. À época de lançamento de seu livro, *Combat mime: a non violent approach to stage violence*, era professor-associado de teatro na Washington University e Lee University; e presidente da SAFD (MARTINEZ, 1949)

45 Kara Wooten defendeu seu doutorado na Texas Tech University intitulado: *Developing a course in stage combat: a manual for instructors and students*, baseado no currículo da SAFD (WOOTEN, 2000).

46 Original: “A neutral fighting style should be emphasized in basic training exercises to ensure that actors concentrate on body positioning and targeting exercises. It is from these neutral positions that character choices are made and developed. The initial emphasis on neutrality teaches students to maintain control and balance over their bodies. Once this is achieved, alterations and choices can be made to personalize the traits of the character that is to be portrayed” (WOOTEN, 2000, p.41).



e Meyerhold proporião a construção de um corpo do ator idealizado como corpo “científico”, “natural” e/ou “neutro”, baseando se em modelos europeus e masculinos. E por esse motivo, a autora questiona esse modelo de neutralidade (2010). Apesar de problemática a concepção de neutralidade, especialmente por questões de segurança, entendo como positiva a colocação de Wotten de que os atores e atrizes possam entrar em contato com as demandas técnicas da luta cênica antes de se colocarem na luta em situação representacional. Durante esta dissertação farei referências à questões de segurança abordadas nas bibliografias e pelas minhas experiências. Apesar de eu tentar elencar os principais pontos de segurança nas lutas cênicas, é impossível cobrir todos os pontos de segurança em um livro, como colocado pelo mestre de lutas J. Allen Suddeth, que pensa a segurança como um processo, uma atitude que está na concepção da luta, e se estende pela pré-produção, ensaios e apresentações (SUDDETH, 1996).

As lutas coreografadas mais “limpas” tendem a ser mais seguras para os atores e dublês, no entanto, quando se pretende uma estética mais próxima da realidade, o descontrole e a imprecisão precisam ser marcados e atuados rigorosamente para evitar lesões. Para que as lutas também revelem traços das personagens e para que a tenham um significado, ou seja, para que façam parte da história, contando uma narrativa física não-verbal, para que a história avance, as lutas mais “limpas”, facilitam a leitura para o público. Por meio da interpretação dos atores e atrizes de golpes e reações é possível ler quais golpes foram desferidos, quais foram desviados, quais foram sofridos na luta. A história e as intenções das personagens se revelam e se tornam mais claras.

Durante a dissertação serão elencados e descritos princípios, ações e movimentos de luta, mas reforçamos que não é possível aprender a luta cênica de maneira segura sem treinamento prático, de preferência sob a supervisão de um mestre de lutas. Este estudo pode ser uma introdução em lutas cênicas ao leitor ou artista leigo, assim como pode ser destinado aos artistas que já desenvolvem algum trabalho relacionado à marcialidade da cena, que, partindo de conhecimentos prévios das lutas em cena, possam fazer uso prático do estudo. Reforçamos que esta pesquisa não deve ser usada como manual para o aprendizado de lutas

cênicas. O treinamento marcial, mesmo que para a cena, pode ser complementado por meio de literaturas sobre o tema, mas dificilmente será feito exclusivamente por ele, sob o risco de sérias lesões.

### 1.2.2 – Breve histórico das lutas cênicas

John Kreng<sup>47</sup> em seu livro *Fight coreography – the art of non-verbal dialogue* elenca indícios e registros da representação de lutas no Ocidente. Ele sustenta que as primeiras representações de lutas teriam sido realizadas no início das organizações humanas na comunicação, por exemplo, como teria sido uma caçada ou uma batalha com outras tribos. Discorre sobre a *Pyrrachia*, na Grécia Antiga, uma dança que reencenava lutas por mímicas com finalidade de entretenimento e de peças das quais participavam escravos e criminosos capturados em que, ao final, haveriam lutas (e mortes) (KRENG, 2008). Há indícios arquitetônicos de que, durante a Roma Antiga, o Coliseu romano, além de abrigar as lutas entre gladiadores, teria sido palco de reencenações de batalhas famosas.

Sendo a maior parte da bibliografia disponível sobre lutas cênicas oriunda da tradição de espadas inglesas, os seus autores datam o início dos estudos relacionando-as ao teatro elisabetano. Especula-se que o primeiro coreógrafo de luta, em moldes que se desenvolveram até a atualidade, tenha sido Richard Tarleton (?-1588), membro da companhia de Shakespeare (KRENG, 2008). Nesse período, as sequências de luta eram partituras simples de espada que poderiam se repetir ou ser utilizadas em diferentes peças. Essas lutas seriam ensaiadas pelos primeiros mestres de espadas que muitas vezes eram tutores e mestres de esgrima (LANE, 1999).

No Ocidente, a função do coreógrafo de luta, diretor de luta ou mestre de lutas começa a se desenvolver a partir de uma demanda dramatúrgica europeia da

---

47 John Kreng estuda artes marciais desde 1973, é faixa preta em *Tang Soo Do*, arte marcial coreana, e *Te Katana Jujitsu*. Estudou outras artes marciais como os *gong fus Wing Chun* e o *Hung Gar*. Trabalha como dublê coreógrafo de lutas e coordenador de dublês. É autor do livro *“Fight coreography – the art of non-verbal dialogue”* (KRENG, 2008)

representação de batalhas, lutas, duelos e julgamentos por combate. Este era uma prática realizada entre a Idade Média e o Renascimento – em geral, entre cavaleiros para acertar uma disputa de honra ou questões legais que não fossem resolvidas pelos nobres pela diplomacia. Acreditava-se que Deus puniria quem estivesse errado e intercederia em favor da reivindicação justa (SUDDETH, 1996).

Durante o Renascimento e a Restauração da monarquia inglesa, os civis portavam armas cotidianamente. O estudo da esgrima era habitual entre a nobreza, militares, artistas e a juventude da classe média, a juventude burguesa – estudavam as armas tanto quanto outras habilidades de dança ou música. Apesar de serem proibidos na maior parte da Europa e se o cidadão fosse pego exercendo um, isso acarretaria prisão ou enforcamento, esses saberes tornavam os duelos comuns. Havia famosos duelistas como Saint Georges, que predizia aonde ele feriria seu adversário ou a famosa mulher duelista, *Mademoiselle* Maupin, que teria matado quatro homens em um baile. Os *Code Duellous*, ou os códigos de duelo, eram leituras obrigatórias para a juventude por conterem as regras que regiam os duelos. Nesses manuscritos haviam as infrações que poderiam/deveriam ser resolvidas por meio de um duelo e a maneira correta de conduzi-los. Dentre as motivações para os enfrentamentos listavam-se ganho político e social, e as ofensas ou insultos. Após um insulto, que incluíam uma mentira, trapaça em cartas, traição, golpe físico e ofensa à honra, caberiam aos “segundos”<sup>48</sup> combinar a luta, com uma carta que normalmente conteria as informações sobre o duelo, sua razão, bem como uma sugestão de local e horário para resolver a contenda. Se os segundos não conseguissem negociar uma reconciliação<sup>49</sup>, costumeiramente se dava ao desafiado a escolha do local, do horário e das armas para o duelo (que eram verificadas pelos segundos). No local e horário marcado, estariam presentes os segundos como testemunhas, que assumiriam a luta no caso de um dos combatentes não poder lutar, e poderia ainda haver médicos e clérigos. As armas poderiam ser esterilizadas e um juiz leria as regras do duelo. A maior parte deles terminava quando um dos combatentes se tornava incapaz de se defender ou estivesse bem machucado,

---

48 O “segundo” seria alguém de confiança dos duelistas, o “segundo” da parte ofendida deveria ter o mesmo *status* social do duelista infrator (SUDDETH, 1996).

49 Tentativas de reconciliação aconteceriam antes de marcar a luta, logo antes do início da luta e durante a luta, quando um dos duelistas estivesse machucado (SUDDETH, 1996).

apesar de alguns códigos estabelecerem que a luta cessaria ao “primeiro sangue<sup>50</sup>”. Os danos aos braços, pernas, órgãos e tendões eram comuns, assim como mortes por perda de sangue e infecções (SUDDETH, 1996).

No Oriente, existem exemplos de outras marcialidades em cena, como nos tambores *taiko* japoneses que, entre outras funções ao longo da história, teriam sido utilizados com finalidades militares. Mais recentemente com o cinema, as lutas cênicas estariam presentes nos filmes nipônicos, alimentando nossa imaginação sobre os códigos de conduta, as batalhas e os duelos dos samurais em obras como *Os sete samurais* (1954) ou *Trono manchado de sangue* (1957), ambas de Akira Kurosawa.

Uma dança que reconstitui uma situação de guerra é a *Haka* dos maoris, povo nativo da Nova Zelândia, que ficou mundialmente famosa pela performance da *Haka Ka Mate Ka Mate*<sup>51</sup> pelo time de *rugby* neozelandês *All Blacks*, que a realiza antes de seus jogos no exterior desde 1905 e em jogos no país desde 1987.

Na China existiam fábulas e histórias repletas de elementos marciais e heróis. Esse gênero literário conhecido por *wuxia* pode ser traduzido como “herói marcial”. Trata-se de romances que contam histórias de espadachins e são repletos de elementos fantásticos (CHUTE, 2003). Essas literaturas foram amplamente encenadas no teatro tradicional chinês, a Ópera de Pequim<sup>52</sup>, a ponto de o estudo das artes marciais estar dentro dos treinos básicos de seus atores (XIAFENG, 1995). Em meados da década de 1920, o surgimento e disseminação da sétima arte pelo mundo transportam o gênero *wuxia* para o cinema (武俠). Nos filmes, os *wuxia* normalmente apresentam um herói que é um prodígio nas artes marciais, mas com

---

50 O “First blood” é um termo que designa o primeiro derramamento de sangue, atualmente utilizado nas lutas de boxe e jogos de videogame.

51 Tradução: *É a morte, é a morte*. Segundo o site da equipe, essa dança foi criada pelo chefe Ngati Toa Chieftain Te Rauparaha por volta de 1820 e conta a história de como escapou de guerreiros de uma tribo inimiga.

52 Mantenho aqui o termo Ópera de Pequim por ser o mais usual, apesar de não ser o mais adequado, visto que as companhias de ópera desenvolveram suas artes não apenas na cidade de Pequim (atual Beijing), mas também em outras regiões da China e outros países do sudeste asiático.

ênfase em sua coragem ao usá-la e para qual fim (CHUTE, 2003, p. 6). No cinema, eram descritos como filmes de “espada e magia” (LIM, 2003, p. 1).

Após críticas das elites dos anos 1930, que julgavam esses filmes promotores de pensamentos feudais, o governo chinês proibiu a produção do gênero *wuxia* (TEO, 2009, p. 39). Posteriormente com a revolução comunista, os filmes de artes marciais considerados de ideologia suspeita foram destruídos, tendo sobrevividos apenas poucos títulos (LIM, 2003, p. 2).

Durante a Revolução Chinesa Xangai deixa de ser o centro de produções do cinema chinês, nesse momento a China também estava em guerras com o Japão e vivia o início da Segunda Guerra Mundial. Os talentos do cinema da época migram para Hong Kong, então uma colônia britânica, com leis mais flexíveis quanto à produção e distribuição dos filmes (LIM, 2003, p. 2).

Os filmes de *gong fu* surgem na década de 1950, criados por cineastas que eram artistas marciais, parcialmente em resposta aos voos de fantasia dos *wuxias* (CHUTE, 2003, p. 6).

O *wuxia* volta a tomar força com uma nova roupagem nos anos 1960, com a “*New School*”. Os filmes passam a ter edições com câmeras aceleradas, elaboradas ações de cena e enredos fortes (HO, 2009, p. 16). Os filmes de *gong fu* eram mais casuais e episódicos, pois seus diretores perceberam que as lutas constituíam a razão pela qual os espectadores os assistiam, especialmente no exterior. Assim, nos anos 1970 os filmes de *gong fu* se tornaram uma variedade de tipos de combates e estilos (BORDWELL, 2003, p. 10).

O filme *Enter the dragon*, de 1973 (traduzido no Brasil como *Operação dragão*), dirigido por Robert Clouse e escrito por Michael Allin e Bruce Lee, que também atua, é a primeira coprodução de Hollywood e Hong Kong, uma parceria envolvendo a Warner Bros e a Concord Productions, estúdio da sociedade entre Bruce Lee e Raymond Chow (BASSI, 2015).

Hoje, os filmes e seriados que contêm lutas cênicas levam em consideração os avanços tecnológicos das armas e de suas mídias, e fazem parte dos mais rentáveis da indústria do cinema. Os gêneros de filmes são amplo, podendo basear-se em personagens e eventos históricos, lidarem com situações ficcionais em filmes de ação, imaginar superpoderes em histórias de super-heróis ou criarem outros mundos em ficções científicas, futuros distópicos, de fantasia.

### 1.2.3 - Anotações de princípios de luta cênica

Este estudo se encaminha para a composição de ações de luta por princípios dramáticos e narrativos, pois a luta cênica é a representação da violência e para não ser gratuita deve ter uma motivação, um sentido, uma história que a embase. Circos, eventos esportivos, apresentações e competições marciais despertam um encantamento pela virtuosidade das capacidades corporais. Por outro lado, na luta cênica defendo ser mais importante a percepção do espectador acerca da história contada no ato do que efeitos especiais ou movimentos difíceis e acrobáticos. Assim, a criação de uma ilusão de violência está mais vinculada à interpretação das ações de luta do que a partitura de ações. O mestre de lutas J. Allen Suddeth observa que o público responderá mais à atuação da cena do que aos movimentos em si, e que os movimentos de luta seriam apenas o meio de expressão das personagens (SUDDETH, 1996). Essa ideia é reforçada por Susanne K. Langer, especialista em filosofia da arte, em seu livro *Sentimento e forma*. Para a autora, a “ilusão dramática” seria em sua essência uma arte poética, uma história virtual. Esta faria uma imagem da vida humana, seria uma estrutura ilusória da experiência (LANGER, 1980). Ou seja, a representação de uma luta na cena estaria ligada à experiência da violência em uma ficção dada, e a partitura seria uma forma que se revelaria pela interpretação dos atores na história contada.

McAsh defende que a construção narrativa da violência deve ser gradual, devendo a primeira frase<sup>53</sup> da luta ser curta e simples. O autor alega que, realisticamente, quando sua vida/integridade física depende do resultado da luta, os

---

53 As frases, segundo o autor, são séries de movimentos análogos. A junção dessas frases contariam a “história” da luta (McASH, 2010).

primeiros movimentos seriam um “estudo” do seu inimigo, tentando criar aberturas para um ataque. Somando-se a isso, no campo artístico, ele justifica que seria necessário preparar o público para a violência gradualmente: o primeiro momento da luta ensinaria o espectador a assistir a mesma, prepararia a fruição num processo de construção visual de luta (McASH, 2010).

Nos últimos dez anos trabalhando com a marcialidade em cena, seja como atriz, preparadora corporal de luta cênica e diretora de lutas, observei algumas regras e tendências na composição da luta. Mescliei no texto adiante as minhas anotações com aquelas contidas nas bibliografias de mestres de lutas e as “leis do movimento”<sup>54</sup> de François Delsarte<sup>55</sup>. As seguintes notas e reflexões reúnem alguns pontos a serem observados ao compor/criar lutas cênicas.

#### A. Dramaturgia

Em dramaturgias fechadas, o texto estabelece o que acontece na luta: quem luta; quem vence e perde ou outro possível desfecho da luta; as armas utilizadas; e podem dar pistas das motivações, dos movimentos utilizados e da qualidade da luta. McAsh reforça a procura por pistas pela dramaturgia como forma de compor a luta cênica (MCASH, 2010). Exemplificamos a questão com a peça *Otelo, o mouro de Veneza*, de William Shakespeare: Otelo é destacado pela câmara do conselho de Veneza para comandar a defesa de Chipre que está sob ameaça turca. O mouro promove seu fiel amigo, Cássio, a tenente em detrimento de Iago que, por isso, lhe nutre ódio. Otelo casa-se com Desdêmona, esta é amada por Rodrigo, um gentil-homem veneziano. Iago elabora uma trama de vingança, criando a ilusão da infidelidade de Desdêmona com Cássio. Articulando a primeira luta, Iago convence Cássio, desacostumado ao álcool, a beber em comemoração ao naufrágio da frota turca, e persuade Rodrigo a provocar Cássio ao mentir-lhe dizendo que sua amada, Desdêmona, afeiçoou-se a ele. Iago alerta Montano, predecessor de Otelo

---

54 Inspiradas na física mecânica, Delsarte postula nove fatores da expressão do movimento: altitude (altura); força (peso, energia); movimento; sequência; direção; forma; velocidade; reação; e extensão (SOUZA, 2012).

55 François Delsarte (1811-1871), pesquisador que desenvolve um método de análise e aplicação da expressividade gestual corporal.

no governo de Chipre, de que Cássio está embriagado. Quando Cássio entra em cena perseguindo Rodrigo, Montano intervém, e ao tentar acalmar Cássio, acaba lutando com ele. O primeiro conflito parece ocorrer fora de cena; indica-se um equilíbrio marcial, pois apesar de Cássio ser um tenente, ou seja, marcialmente treinado, está bêbado. Ainda assim, acaba levando a melhor, ferindo Rodrigo. Este luta por ciúme, enquanto Cássio cede a uma provocação por estar bêbado. Montano também tem treinamento militar e intenta parar Cássio (SHAKESPEARE, 2004). No caso desse texto, algumas informações são dadas em rubricas e outras em diálogos que descrevem a luta ou revelam motivações e características das personagens. As características são um dos pontos de partida para se pensar a luta: personagens inteligentes terão estratégias mais elaboradas enquanto as menos inteligentes poderão ter atitudes impulsivas que podem trazer-lhes revezes negativos (o efeito de álcool ou entorpecentes pode ser justificativa para falta de discernimento ou atitudes imponderadas). É o caso de Cássio, que é amistoso até esse momento da peça. Para justificar sua imprudência, faltando com sua função de proteger o castelo, Shakespeare afasta a ameaça turca com o naufrágio e embebedando Cássio na comemoração do exército. O caso de Iago é o inverso, ele luta por estratégia, organiza as lutas e nunca se expõe. Em um dos poucos embates físicos que adentra, fere por trás seu oponente sem que sua identidade seja sequer revelada. O tipo de treinamento marcial, ou a ausência dele, ditam que tipos de golpes e armas podem ser utilizadas pelas personagens e também a qualidade da execução ou manejo. Rodrigo é um gentil-homem que, apesar de contar com algum treinamento marcial, comum à classe média, burguesia e nobreza da época, está disposto a provocar um tenente treinado do exército que provavelmente tem conhecimentos marciais superiores a ele. O texto pode trazer informações sobre características das personagens e suas motivações, como no caso de Rodrigo que luta por um amor cego à Desdêmona: seu amor é revelado nos acontecimentos anteriores à luta, pois arriscou-se no início da peça denunciando o casamento de Otelo e Desdêmona ao pai dela, vendeu suas propriedades, induzido por Iago, para seguir sua amada até Chipre na esperança de conquistá-la e ainda resolve lutar com um inimigo marcialmente melhor do que ele. Uma luta com justificativa dramática traz as consequências para a história, saber disso ajuda a escolher qualidades e ações que



evidenciem esses efeitos. No caso dessa luta, sabemos que Otelo rebaixa Cássio de seu posto de tenente, e esse será um dos motivos dele se aproximar de Desdêmona que corroborará com o plano de Iago de criar ciúmes em Otelo. Assim, o erro e a culpa de Cássio devem ser reforçados para que a punição de Otelo tenha peso e justificativa. As ações de luta de Montano devem indicar uma contenção de Cássio, enquanto este deve parecer imprudente, bêbado e tendo uma reação desmedida pela ofensa de Rodrigo.

## B. Direção

As escolhas da encenação ditam a estética e as técnicas de luta. Uma montagem de época, por exemplo, incluiria uma pesquisa da marcialidade do país e do contexto em que a peça se situaria. Como na montagem de *Romeu e Julieta* de Franco Zeffirelli com a Royal Shakespeare Company, em 1960. De acordo com o site da companhia, o diretor usou de seu passado italiano para construir um estilo naturalista em que as lutas seguiam as técnicas de espadas europeias. Anos mais tarde, em 1968, Zeffirelli roda uma versão de época similar para o cinema (ZEFFIRELLI, 1968). Uma montagem como essa exige uma pesquisa histórica detalhada das armas e técnicas utilizadas, Suddeth apresenta em seu livro uma variedade de gravuras de duelos bem como uma detalhada descrição de como se dariam os duelos da renascença (SUDDETH, 1996). A proposta de montagem pode escolher situar a história em outro país e épocas específicos, exigindo uma pesquisa do local, tempo e povo em questão. Um exemplo disso seriam filmes do cineasta japonês Akira Kurosawa, que recria no Japão do século XVI os motes e fábulas das peças shakespearianas *Rei Lear* e *Macbeth*, respectivamente nos filmes *Ran* (1985) e *Trono manchado de sangue*<sup>56</sup> (1957). As adaptações podem misturar ainda elementos de diferentes épocas e países, ou pertencerem esteticamente a locais e tempos indeterminados. Nesses casos a construção das lutas segue lógica criada para a estética em questão, como no caso da trilogia *Matrix*, das irmãs Wachowsky (1999, 2003a, 2003b), em que há um exercício de imaginação de como seriam

---

56 Esse filme inspira a montagem de Antunes Filho, *Trono de Sangue* em 1992 com Luís Melo no papel-título.

diversas artes marciais em um mundo onde as leis newtonianas e a lei da gravidade poderiam ser “hackeadas”.

### C. Atores, atrizes e tempo de ensaio

O material humano, o tempo de treinos e ensaios disponíveis criam balizas claras para as possibilidades de criação. Atores e atrizes que dispõem de algum treinamento marcial ou de dança tendem a aprender mais rapidamente as sequências de movimento, bem como as lógicas de representação da luta cênica. Treinamentos marciais são exaustivos, atores e atrizes com treinamento aeróbico têm maior resistência corporal para se dedicar aos exercícios preparatórios e para a performance da luta em si. Limitações por lesões ou outras questões físicas são comuns entre os artistas da cena, e muitas delas impedem que aquele ator ou atriz realizem determinado movimento, na elaboração da partitura isso deve ser levado em conta. As lutas cênicas são empolgantes de se performar, e uma certa euforia é muito comum nos primeiros ensaios, no descobrir as armas ou como os efeitos de cena são realizados. Alguns atores e atrizes acabam sendo tomados por essas emoções perdendo controle de seus corpos. Se a falta de controle não for remediada no decorrer dos ensaios, esses *performers* podem se tornar particularmente perigosos no tocante à segurança. Esses atores e atrizes acabam trocando ordens de sequências, angulações, e realizam as ações de luta mais rapidamente do que deveriam. Nesses casos, é importante manter as sequências de luta o mais simples possível e com o máximo de espaço possível (entre os *performers*, entre a luta e o cenário/plateia), diminuindo os riscos de algum incidente.

De nada adianta um elenco que tenha disponibilidade corporal, se não houver tempo de ensaio e treino. Infelizmente nem todas as produções têm estrutura para dispendir do tempo necessário para os ensaios de luta, ou de contratar um especialista em lutas cênicas. O ensaio de lutas demanda tempo para que seja verossímil e segura, Suddeth estima ser necessário no mínimo uma hora de ensaio para cada cinco segundos de luta (1996).

#### D. Outros elementos das produções

A estética da encenação influenciará nas criações da iluminação, dos figurinos, do cenário ou locação e dos adereços. Cada um desses elementos deve ser levado em consideração antes de criar a luta. Segundo o mestre de lutas F. Braun McAsh, o espaço proporcionado pelo cenário e pela disposição de adereços vai ditar o tamanho de cada sequência de luta, bem como os tipos de movimentos possíveis. Nessa questão, o autor relata ter feito uma coreografia sem qualquer golpe alto em uma gravação que foi realizada em um salão de baile de um castelo com uma dúzia de lustres de cristal de 150 anos (2010). Figurinos podem trazer questões de movimentação, especialmente se forem de época. Roupas muito justas podem limitar movimentação e roupas excessivamente largas podem entrar no caminho de armas e golpes como também impedir a visualização dos movimentos e ações pelo espectador. Os calçados usados na luta não devem escorregar. Para aumentar o atrito, pode-se utilizar uma faca para fazer vincos ou usar breu<sup>57</sup> na sola para aumentar a aderência. O chão pode ser tratado com fitas com lixas, pode-se pintar o cenário com tintas antiderrapantes ou usar pisos que evitem deslizamentos. Ensaios com iluminação devem ser realizados antes das apresentações, pois a percepção espacial dos atores e atrizes não pode ser comprometida por iluminações fortes situadas na altura da visão, trocas súbitas de luz, excesso ou falta de iluminação.

Quando envolver a segurança dos atores, atrizes e dos espectadores esses elementos podem e devem ser negociados com a mediação da direção. Por exemplo, armas produzidas ou compradas para a luta devem ter qualidade para aguentar os ensaios e as apresentações. Em caso de quebra, deve haver substitutos nas coxias; não deve haver adereços que possam se quebrar no caminho direto da luta; luzes como o *strobo*, na minha opinião, não devem ser utilizadas por impedirem qualquer entendimento da luta pelo espectador e porque

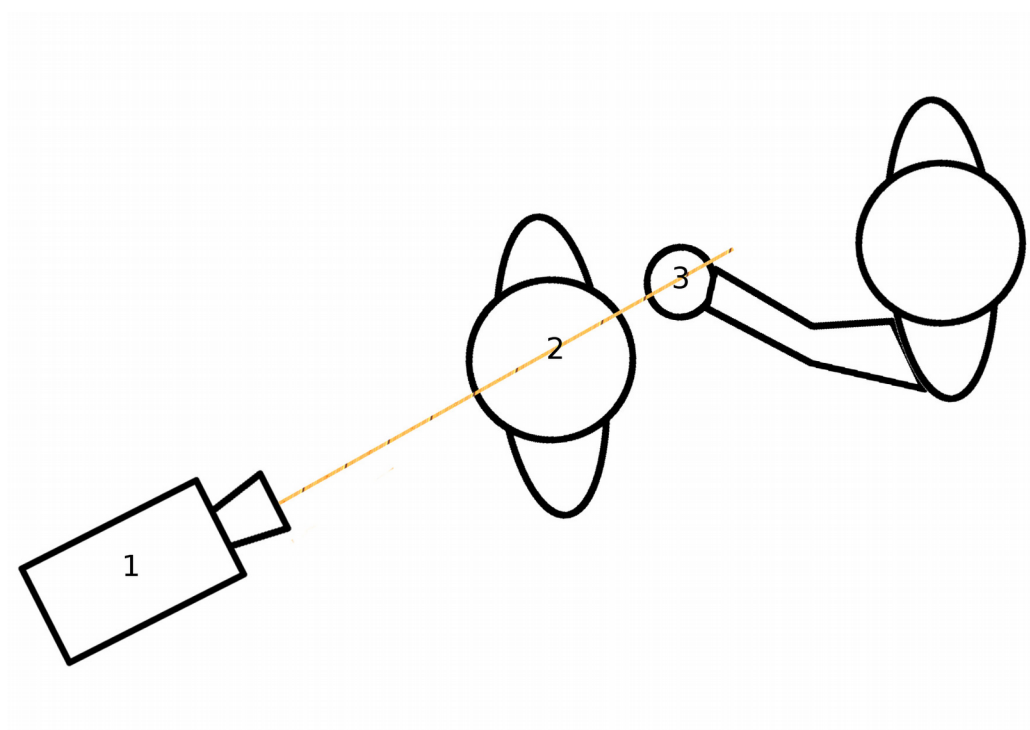
---

<sup>57</sup> Resina comumente utilizada no circo em aparelhos aéreos para aumentar o atrito e evitar que se escorregue, especialmente por causa do suor.

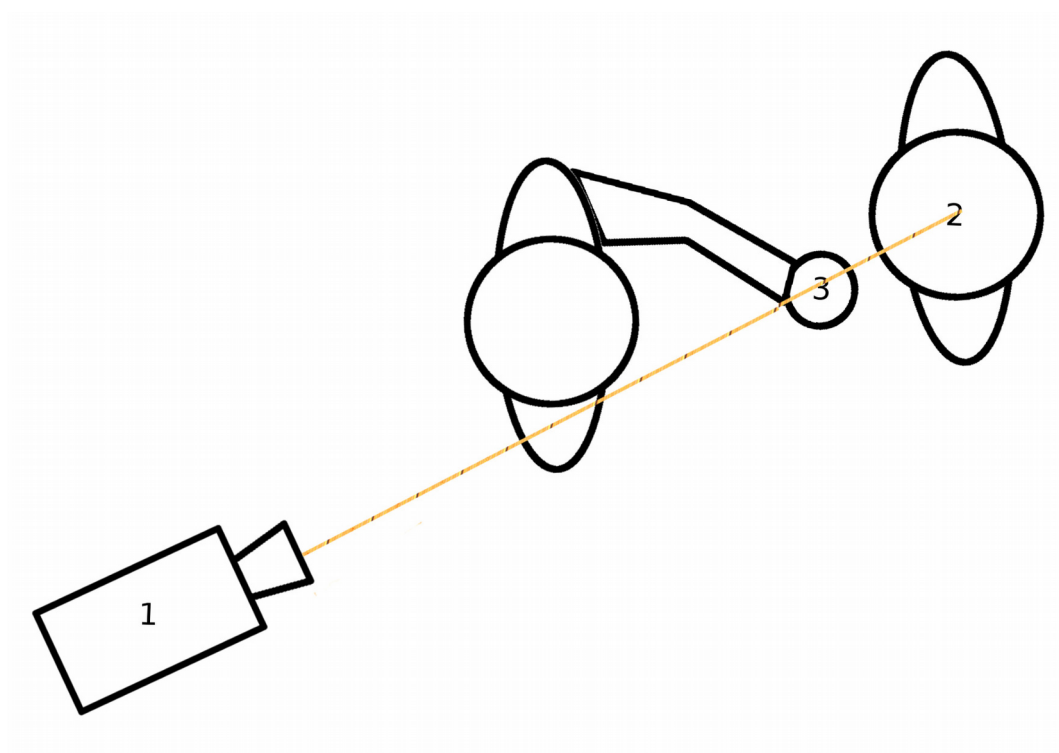
ela altera a consciência espacial criando “buracos” na percepção visual, o que é absolutamente perigoso durante uma luta cênica.

#### E. Angulações

Quando se pretende a ilusão de realidade, o golpe, o espectador (ou telespectador) e o alvo devem estar alinhados, e a reação deve estar de acordo com a direção do golpe (Figuras 11 e 12).



**Figura 11.** Alinhamento 1 (1 - Câmera/espectador, 2 - Alvo, 3 - Golpe)



**Figura 12.** Alinhamento 2 (1 - Câmera/espectador, 3 - Golpe, 2 - Alvo)

#### F. Território

Em geral, temos a impressão de que a(s) personagem(ns) que avançam, ganhando espaço, estão em situação de vantagem, e a(s) personagem(ns) que recuam, perdendo espaço, estão em situação de desvantagem.

Movimentações que se aproximam do público – seja em linha direta ou em diagonais – tendem a dar a impressão de sufocamento, encurralamento. Movimentações que se afastam do público tendem a dar a impressão de fuga, escape.

Na luta cênica em que Otelo assassina Desdêmona (SHAKESPEARE, 2004), um deslocamento coerente seria ele avançar em direção ao fundo, ganhando terreno sem dificuldades em direção a Desdêmona, e posteriormente após ela escapar lateralmente e rumar em direção à plateia, ser encurralada na boca de cena onde seria morta por ele.

#### G. Altura

Personagens mais altas e maiores, assim como em uma luta real, parecem ser mais fortes e mais ameaçadoras. Personagens mais magras e pequenas parecem ser menos ameaçadoras.

Essa força ou vantagem pode ser criada cenicamente aplicando planos em que as personagens em níveis mais baixos parecem estar em desvantagem. Isso pode ser “falseado” utilizando tablados ou objetos como cadeiras e mesas para elevar as personagens.

Novamente, o exemplo de Otelo auxilia na exemplificação: ele, um soldado grande, ela uma dama pequena em relação a ele, e a sua morte por sufocamento provavelmente ocorre com ele se debruçando sobre ela em um plano mais alto (SHAKESPEARE, 2004).

Se houver a intenção de tornar o desfecho do embate imprevisível, o que aumentaria a dramaticidade da luta, outros atributos, como a velocidade/agilidade, o alongamento, uma estratégia elaborada ou lesões nas personagens podem ser utilizados para “nivelar” os combatentes.

#### H. Esforço e deslocamento

As personagens que fazem pouco esforço para lutar parecem levar vantagem frente às personagens que empreendem muito esforço. Esta dificuldade pode ser caracterizada pela tensão muscular acentuada e/ou por uma maior amplitude dos golpes/defesas/movimentos de luta. A noção de força pode ser revelada na relação entre golpe e sua reação, pois uma personagem aparentará ser muito fraca se seu oponente não reagir ou tiver apenas uma pequena reação a um golpe desferido com grande força e extensão. Por outro lado, um atacante parecerá muito forte se seu pequeno golpe arremessar seu adversário. Em sua *Lei da força* Delsarte postula que:

Uma consciência forte, ou firme (equilibrada) assume atitudes fracas, ou sutis (econômicas; que empregam pouca força e gastam pouca energia); uma consciência fraca (desequilibrada) assume atitudes fortes e exacerbadas (que empregam muita força e gastam muita energia) (Stebbins, 1894, apud, SOUZA, 2012)

Os estudos de Delsarte partem da premissa cristã de uma divina tríplice que constituiria tudo no universo. A premissa religiosa como base para um estudo científico é, sem dúvida, questionável. No entanto, as detalhadas observações de Delsarte sobre a expressividade do movimento trazem contribuições para as artes da cena, não à toa seus estudos influenciaram profundamente a linguagem da dança entre os séculos XIX e XX (SOUZA, 2012). Se pensarmos a “consciência” de Delsarte como o saber marcial, é possível encontrar exemplificações dessa lei em filmes de ação, nos quais atitudes corporais sutis estão em contraste com atitudes fortes e exacerbadas para apresentar personagens. Em cenas de filmes com mestres e discípulos são comuns sequências de treino em que o mestre se desloca pouco, apenas desviando, contendo e defendendo-se. O discípulo, por sua vez, faz ataques com muito deslocamento e aparenta sempre empenhar muita força, tremendo, para fazer algo que o mestre realiza com muita facilidade e desenvoltura. E quando o mestre desfere um pequeno ataque, o discípulo sofre muito e com grande deslocamento.

Delsarte relaciona o tamanho do deslocamento à passionalidade em sua *Lei da direção* (SOUZA, 2012). Em filmes de ação, motivações emocionais para uma luta têm grandes deslocamentos, como para salvar alguém que se ama, pela motivação de vingança ou para revelar a determinação de treino de um discípulo.



**Figura 13.** Relação mestre discípulo no filme *Drunken Master* (YUEN, 1978).

## I. Velocidade

Personagens de maior volume tendem a se mover mais lentamente enquanto as de menor volume, de maneira mais ágil. No cinema é possível mudar o tamanho de uma personagem digitalmente; no teatro, essa “mudança” de tamanho pode ser revelada pela agilidade da personagem. *Sun Wukong*, ou o Rei Macaco, da Ópera de Pequim – que é extremamente ágil e acrobática –, revela uma personagem pequena e travessa que contracena com deuses e figuras míticas.

A velocidade pode ainda revelar a urgência da motivação. O mestre Richard Lane elenca as quatro principais motivações, em ordem de urgência, para tornar sentimentos em violência:

- *Sobrevivência*. Este é o instinto de combate mais primitivo de todos: se eu não lutar, vou morrer.
- *Necessidade*. Alguém ameaçou tirar o que tenho de mais valioso, ou me nega algo que eu eventualmente precise para sobreviver: comida, água ou abrigo. A ameaça aos familiares próximos e entes queridos também motivam um conflito tão elementar e "animal".
- *Ganância*. A avareza é um desejo irresistível de possuir algo, independentemente das consequências. A luxúria sexual, o ciúme e o



apetite pelo poder são formas de ganância refletidas em muitas literaturas dramáticas.

- *Justiça*. Os imperativos morais estão na parte superior da escala de violência-motivação. Estas são as crenças não negociáveis realizadas por fanáticos religiosos, extremistas políticos e egoístas orgulhosos que sentem que têm o poder de Deus por trás deles. No drama, uma luta que começa por uma questão de princípio geralmente é uma luta baseada em ganância, necessidade ou sobrevivência. (LANE, 1999, p. 13, tradução nossa)<sup>58</sup>

## J. Variações de desenho

A criação de partituras de luta com variações de planos, deslocamento, vetores e desenho em que os combatentes desferem golpes utilizando múltiplas partes do corpo, tende a criar lutas mais ricas e interessantes para o espectador. Quando existem múltiplas coreografias de luta na obra, a variedade pode ser ampliada ao compor com diferentes números de combatentes e tipos de armas utilizadas. O número de combatentes nas lutas de *Romeu e Julieta* são um bom exemplo disso: a primeira engloba várias personagens de ambas as casas; na luta em que morre Teobaldo e Mercúcio, embora existam mais personagens, o enfoque é entre as duas personagens e Romeu; e na luta final temos apenas dois combatentes, Romeu e Páris (SHAKESPEARE, 2015).

## K. Repetição e ritmo

As variações rítmicas e pausas são, segundo Kreng (2008), o que trazem a “vida” para a luta. Os filmes de *gong fu* da década de 1970 tendiam a manter um ritmo constante entre os golpes, dando a impressão de se observar uma máquina

---

58 Original: “*Survival. This is the most primitive combat instinct of all: If I don fight, I’ll die. - Need. Someone has threatened to take away the most valuable thing I have, or denies me something I’ll eventually need for survival: food, water, or shelter. Threat to one’s nearest relatives and loved ones also motivates such elemental, “animal” conflict.*

- *Greed. Avarice is an overwhelming desire to possess something regardless of the consequences. Sexual lust, jealousy, and an appetite for power are forms of greed reflected in much dramatic literature.*

- *Righteousness. Moral imperatives lie at the upper end of the violence-motivation scale. These are the non-negotiable beliefs held by religious fanatics, political extremists, and prideful egoists who feel that they have the power of God behind them. In drama, a fight that begins as a matter of principle often devolves into a fight based on greed, need or survival.”* (LANE, 1999, p.13).

sincopada. As estéticas atuais de luta em filmes e séries de televisão trazem fluxos mais variados, criando uma imprevisibilidade que emana interesse e tensão.

A repetição de um golpe, especialmente em aceleração, pode dar a noção *berserk*, de frenesi, de algo violento e incontrolável. Romeu evita lutar com Teobaldo na primeira cena do ato III, no entanto, após Mercúcio tomar a frente da luta contra o Capuleto e morrer, Romeu é possuído pela raiva de sua morte. A luta entre Romeu e Teobaldo se torna inevitável, e desta resulta a morte de Teobaldo (SHAKESPEARE, 2015). Se a opção da direção para a motivação da luta for a de raiva, essa pode ser revelada pela repetição de golpes em intensidade crescente.

#### L. Sons e contato visual

A sonorização de golpes e reações pode ser realizada vocalmente, com instrumentos ou ainda com percussão corporal<sup>59</sup>; estas ajudam a criar a ilusão de violência e aumentam a tensão do embate para o espectador. No caso do cinema e da televisão, essas sonorizações podem ser acrescentadas posteriormente na edição.

O contato visual entre os intérpretes e os sons são a forma de comunicação não verbal durante as ações de luta, ajudando a estabelecer o ritmo, a intensidade e o foco de cada golpe. Essa comunicação entre os parceiros é construída durante os treinos e ensaios, e é fundamental, caso haja algum imprevisto durante a cena, permitindo ajustar ritmos, posicionamentos e posturas sem que seja perceptível para o espectador.

Estabelecer uma palavra de segurança pode ser útil em casos de erro. É recomendado uma palavra coerente com o contexto, mas que não esteja na dramaturgia. É válido lembrar aos atores e atrizes, especialmente lidando com aqueles mais jovens ou inexperientes em lutas cênicas, que não se deve “brincar” com essas palavras – elas só devem ser utilizadas em caso de necessidade, de outra forma perdem sua função.

---

<sup>59</sup> Esses sons são chamados *knaps*.

O foco dos atores também serve de guia para o espectador. Em lutas reais, olhares podem ser usados como finta e golpes podem ser desferidos sem que haja foco nos mesmos. Nas lutas cênicas, focos visuais dos atores nos golpes auxiliam a comunicação entre os *performers* e estimula o espectador a guiar-se pela história da luta.

#### M. Comicidade das lutas

Nas lutas cômicas, observo que existem quebras ou mudanças nas relações elencadas anteriormente. Podemos ter uma personagem de baixa estatura e franzina como o mais assustador guerreiro; reações de dor fora do tempo “normal”, alguns segundos depois de tomar o golpe ou ainda antes de qualquer contato acontecer; uma reação mínima a um soco aparentemente forte, ou uma reação gigante para um peteleco; efeitos sonoros ou gritos estranhos para golpes e reações; armas inusitadas; e superpoderes estranhos. Geralmente em lutas cômicas o sofrimento das personagens aos golpes é breve e/ou estilizado.

Outro elemento citado pelo mestre de lutas F. Braun McAsh em lutas cômicas é a paródia (2010), que pode trazer um ou mais elementos famosos das lutas para as lutas cênicas: como personagens, estilos, golpes clássicos, jogos de videogame, situações e localizações de lutas clássicas, ritos que antecedem as lutas, etc.

### 1.3 Estágio 3 - Recusa ao chamado

Agora o problema do herói é como responder ao Chamado à Aventura. Coloque-se na pele dele e verá que é uma passagem difícil. Pedem para que você diga “sim” ao desconhecido, a uma aventura que será empolgante, mas também perigosa e que pode mesmo ameaçar sua vida. Não seria uma aventura real se não fosse assim. Você está no limiar do medo, e uma reação compreensível seria hesitar ou até mesmo recusar o Chamado, ao menos temporariamente (VOGLER, 2015, p. 163).

A minha recusa ao Chamado de maneira nenhuma foi tão grandiosa ou intensa quanto a das grandes aventuras. Assim como esse momento intensivo das artes marciais em intersecção com as artes cênicas surgiu, ele também se esvaiu. E,

por outras demandas de trabalho que acarretaram me mudar de Americana-SP para Campinas-SP, me afastei por alguns anos dos treinos. A vida não é tão bem organizada quanto o pequeno recorte biográfico de uma personagem, mas, como escritora, aqui me permito um salto temporal desta personagem de mim que relato e recrio, visto que esta etapa talvez pertença a uma outra jornada ainda a ser desbravada.

Embora ainda surgisse uma demanda ou outra no campo da luta cênica, elas eram bem esporádicas – alguns cursos de luta cênica ou auxílios com cenas de violência. Deste modo, somaram-se quatro anos afastada dos treinos, até que voltei a residir em Americana-SP. A partir do ano de 2014, intensificaram-se as demandas de convites para treinamento de atores em lutas e direção de lutas cênicas. Percebi o quanto esse conhecimento era escasso nas artes cênicas e sempre muito bem recebido por artistas que ensaiaram meses sem conseguir realizar uma luta cênica verossímil ou minimamente condizente com a intensidade requerida pela cena. Embora eu tivesse iniciado algum tipo de organização, ainda contava muito com a minha intuição e sempre em caráter de experimentação elementar de tentativa e erro.

Com a persistência desses pequenos chamados à aventura, percebi a necessidade de retomar os treinos e, assim, retomei a academia da Família Hu de Americana, com o sempre disposto Ronaldo Shols. E parece que aquela pergunta – “O que você quer do seu chá?” –, feita anos atrás, começou a tomar uma nova forma.

#### **1.4 Estágio 4 - Encontro com os mentores**

Às vezes, não é má ideia recusar o Chamado até que se tenha tempo para se preparar para a “zona desconhecida” que está adiante. Na mitologia e no folclore, a preparação pode ser feita com a ajuda da figura sábia e protetora do Mentor, cujos serviços ao herói incluem proteção, orientação, ensino, teste, treinamento e entrega de presentes mágicos (VOGLER, 2015, p. 173).

Numa jornada como esta, vide todos os agradecimentos e bibliografias em todas as monografias, dissertações e teses, os mentores e aliados são muitos e

diversos. Os mentores oferecem presentes e sabedorias que nos auxiliam durante a jornada: este é o tópico dedicado a eles.

Os mestres marciais, na figura de Ronaldo Shols e do *sifu* Dani Hu, foram apresentados nos estágios 1 e 2 e estes me deram o presente da prática do *gong fu*. Os mentores do estágio 4 serão os das artes da cena e dos princípios narrativo e mítico. Os mentores muitas vezes empreenderam ou tentaram empreender a jornada, assim, cito adicionalmente como mentora a Profa. Dra. Mariana Baruco Machado Andraus, minha orientadora, que se dedicou em sua jornada a estudar a marcialidade da cena entre o *gong fu* louva-a-deus e a dança (2004, 2012), podendo, assim, me acompanhar e auxiliar na pesquisa de repensar princípios do *gong fu Shen She Chuen* na luta cênica.

Outros professores do programa de pós-graduação ofereceram conselhos, sugestões e textos que integram as referências dessa dissertação. A jornada passa pelas paisagens aqui apresentadas, pois a Profa. Dra. Holly Cravell me apresentou aos estudos de François Delsarte; porque a Profa. Dra. Veronica Machado de Almeida viu a ligação do pensamento de Susanne K. Langer com a pesquisa e ampliou minha visão, conjuntamente com a Dra. Melina Scialom, às novas formas de se pensar dramaturgia pelo corpo; pois conversei com o Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto sobre a narratividade da luta e porque a Prof. Dra. Marisa Martins Lambert e a minha colega de pós-graduação, Ms. Elisa Abrão, descortinaram os estudos labanianos do movimento.

#### **1.4.1 – Mentores das artes da cena**

A primeira questão trazida pelas artes da cena é: a qual campo pertencem as lutas cênicas? Ou, ainda: de onde advêm os diferentes princípios que dão suporte para a criação de lutas cênicas? O étimo mais usual, utilizado no cinema e importado da dança para defini-las é “coreografia” de luta. A plasticidade das artes marciais traz questões sobre se as formas – estrutura organizada de movimentos para estudo de técnicas e princípios de uma determinada arte marcial – são uma coreografia. Andraus especula que a beleza das formas, entre outros

objetivos, seria uma necessidade para a sua perpetuação, visto que a transmissão dos fundamentos de luta está diretamente ligada ao prazer de executá-los e ensiná-los às gerações posteriores (ANDRAUS, 2012, p. 157). Existem relações espaciais, de tempo, de deslocamento, treinamentos, de postura e desenho corporal, de fluxo e qualidades comum às duas artes. Não à toa, ao se ter vivência em uma das artes, seja nas marciais ou na dança, são comuns os relatos de “facilidade” em estágios iniciais uma da outra<sup>60</sup>. Jackie Chan, além de pensar ritmicamente suas coreografias de luta, relata se inspirar nas coreografias de dança de Fred Astaire e Gene Kelly (KRENG, 2008). O uso da palavra coreografia é reforçado ainda pela utilização de elementos da dança, como a notação de movimento proposta por Rudolph Laban<sup>61</sup> e replicadas por alguns coreógrafos de luta. Contudo, questiono o emprego dos termos coreografia, coreógrafo e coreógrafa, apesar de sua extensiva utilização e difusão pelo cinema. Existe uma inegável harmonia estética nas artes marciais e na luta cênica; todavia, as bibliografias encontradas, sobre as quais discorrerei adiante, lidam mais com os elementos constitutivos da ação do que com os elementos do movimento. De acordo com Keir Elam, em *Semiotics of theatre and drama*, de Elam, os elementos da ação são: o agente, sua intenção, o ato ou tipo de ato produzido, a modalidade da ação (a maneira e os meios), a situação (temporal, espacial e circunstancial) e a finalidade (ELAM, 1980, p. 74). E ao relatar resumidamente o processo de construção de luta cênica, o mestre de lutas James Strider<sup>62</sup> perpassa alguns desses elementos postulados por Elam:

Uma vez que o coreógrafo de luta tenha uma noção da função de uma luta em relação a toda a narrativa, ele deve responder muito especificamente à questão “o que acontece” dentro do mundo fictício em que a luta ocorre. A resposta dependerá de uma análise de todas as circunstâncias ficcionais da cena. Além de o *que* acontece, o que estamos tentando definir, as circunstâncias incluem *quando* a cena acontece, *onde* ocorre e *quem* está envolvido. Embora a questão *de como* o evento ocorre possa ser considerada um componente das circunstâncias fictícias da cena, para os propósitos da coreografia da luta, *como* um evento acontece e se

60 Zamarioli relata essa “facilidade” inicial nos treinos de *gong fu Choy Lay Fut* relacionada aos treinos da biomecânica e da dança (2017); O inverso é verdadeiro para mim, nas vivências em dança que tive durante a pós-graduação, tanto no grupo de estudo com demais orientandos, todos oriundos da dança, da minha orientadora, Dra. Mariana Baruco Machado Andraus quanto nas disciplinas com professores do Departamento de Artes Corporais.

61 “Rudolf Laban (Hungria, 1879 / Inglaterra, 1958) desenvolveu, na Europa expressionista da primeira metade do século XX, um complexo sistema de experimentação, leitura e interpretação da linguagem do movimento.” (LAMBERT, 2010, p. 9).

62 James D. Strider, diretor, escritor, ator e professor de teatro, autor do livro *Techniques and training for staged fights* (1999).

desenvolve é o que esperamos desenhar (STRIDER, 1999, p. 13, tradução nossa).<sup>63</sup>

Strider parece se relacionar com o teatro dramático, fazendo referência a uma ficção com personagens definidas, uma fábula a ser contada, em uma localidade e temporalidade determinada, fazendo menção à *Poética* de Aristóteles (2015) na criação de lutas cênicas em seu livro *“Techniques and training for staged fights”* (STRIDER, 1999). O termo dramaturgia, segundo Pavis, quer dizer compor um drama, que quer dizer ação em grego; deste modo o verbete poderia ser adotado na criação e organizações de ações de luta. Estando o presente trabalho atrelado a conceitos do teatro dramático, o termo dramaturgia entra em atrito com seu sentido clássico que faz referência ao texto de peças de teatro (PAVIS, 1999). Outro ponto a ser considerado é que o uso do termo dramaturgia vem sendo amplamente utilizado na contemporaneidade pelas artes da cena. Katz a define como: “No caso da dança. Em que a ação se dá no corpo, [dramaturgia] significaria delimitar qual ação/movimento pertence exclusivamente a dança e, ao mesmo tempo, quais os materiais com os quais esse movimento entra em acordo” (KATZ, 2010, p. 167). Essa ampla definição poderia abranger a criação e organização de ações de luta, no entanto, pouco auxiliaria em uma definição da especificidade de um campo pretendido. Se coreografia não contempla a dimensão da ação teatral e se dramaturgia esbarra, em sua antiga acepção, com outra função do fazer teatral e as novas formas de utilizá-la são amplas, que outros termos poderiam ser utilizados?

O *design* de luta é citado pelo mestre de lutas James Strider e utilizado por J. Allen Suddeth e pelo *sifu* Dani Hu. Suddeth e Hu se intitulam *designers* de luta/ação. O *designer* seria responsável pela idealização, criação, desenvolvimento do desenho de um produto, e normalmente é associado à estética desse produto. Parece-me estranho ligar às artes da cena uma relação de um termo associado a produtos de moda ou objetos produzidos em escala pelas indústrias. E, particularmente, tendo a preferir não importar palavras de outras áreas e de outras

63 Original: “Once the fight coreographer has a grasp of the function of a fight in relation to the whole narrative, he must very specifically answer the question “what happens” from within the fictional world in which the fight occurs. The answer will depend upon an analysis of all the fictional circumstances of the scene. In addition to what happens, which we are trying to define, the circumstances include when the scene takes place, where it occurs, and who is involved. While the issue of how the event occurs may be considered a component of the of the scene’s fictional circumstances, for the purposes of fight coreography, how an event happens, and develops is what we hope to design” (STRIDER, 1999, p.13).



línguas quando existem designações possíveis no campo e na língua. Assim, gosto do termo adotado por alguns dos autores e autoras das bibliografias, que é mestre/mestra de lutas. A este título, eu acrescentaria apenas “cênicas” para diferenciar dos mestres e mestras das artes marciais. Os termos mestre e mestra são utilizados em uma infinidade de artes marciais, e podem ser adotados por artistas da cena com conhecimento em lutas cênicas advindos de uma grande variedade de artes marciais. Assim, adoto que: a responsabilidade pelo ensino e treino de atores e atrizes; por lidar e negociar com outros segmentos da produção; tomar medidas de segurança e implementá-las de forma que os atores e atrizes consigam seguir; e a pessoa que concebe e organiza as ações de luta seja o mestre ou a mestra de lutas.

Se o mestre e mestra de lutas não “coreografam”, não criam a “dramaturgia” ou o *design* da luta, o que eles fazem? Opto pela conjugação de dois verbetes: “criação” e “composição”. A composição remete tanto a uma noção estrutural quanto à de organização, e dentro do campo dramático ela refere-se adicionalmente à construção da fábula. Ora, se ligamos a luta cênica à narratividade como forma de justificar a violência, e se a luta cênica conta uma história, uma fábula corporal do conflito, cabe ao mestre ou à mestra de lutas construir a fábula de violência, ou seja, “compor” a luta cênica. A palavra “criação” surgiu para designar as ações/movimentos/qualidades que não fazem parte de um repertório marcial preestabelecido e que foram desenvolvidos para solucionar uma marcialidade que deve ser apreendida pelo público, ou seja, uma marcialidade própria da cena. Assim, chegamos aos termos que nomeiam essa dissertação que elenca as estratégias de criação e composição de lutas cênicas.

Mesmo que defenda o trabalho do “mestre/mestra de lutas cênicas” como a “composição” e “criação” de ações de luta, durante a dissertação utilizarei os termos coreógrafo, coreógrafa ou coreografia em respeito à denominação que pares, colegas de ofício, dão a si e a seu trabalho.

#### 1.4.2 – Mentores do teatro

A representação da violência está ligada à criação da “ilusão dramática”. Susanne K. Langer aborda o assunto por meio de seus estudos de lógica. Segundo a autora, dentro do conceito de analogia, tudo exemplifica uma forma e qualquer forma pode ser exemplificada por uma outra. O reconhecimento das formas, por analogias, seria o meio pelo qual passaríamos a entender algo, isto é, por meio de uma outra forma semelhante. Portanto, não haveria conhecimento sem forma e todo o conhecimento poderia encontrar expressão simbólica. Os elementos simbólicos mais familiares são os elementos da linguagem, no entanto, a linguagem não seria capaz de todo o aspecto subjetivo da experiência – então, segundo a autora, caberia à arte esse papel, o de ser as projeções da vida sentida (DRYDEN, 1998). A filósofa reforça o sentido de analogia ao tratar do teatro como a criação de uma virtualidade, de uma “ilusão dramática”. Em *Sentimento e forma*, a autora define as artes dramáticas como uma forma de arte poética por criar, assim como a poesia, uma história virtual. Essa história seria uma abstração da experiência da vida humana, uma abstração dramática, que representariam realidades e eventos não acabados que emergiriam no passado e se encaminhariam ao futuro. A situação no drama, recortada pelo dramaturgo, apresentaria ações passadas que apontariam compromissos e consequências, ou seja, o “presente” dramático é preenchido por seu próprio futuro. Lidamos no teatro com um “futuro virtual”, “o destino”, ao contrário da literatura que se ocupa de uma “memória virtual” onde os eventos comporiam um passado (LANGER, 1980). Ao tratarmos da ilusão da violência, lidamos, com a expressão simbólica da violência, de uma representação. E se não se pretende uma gratuidade da violência, existe uma relação de causalidade para que ela seja uma consequência a uma situação dada, como forma de resolução de um conflito.

Ainda seguindo o pensamento de Susanne K. Langer de que o conhecimento se dá por analogias, de que estes são dotados de forma, e de que a linguagem textual (neste caso, a dramaturgia) não seria totalmente capaz da expressão simbólica, penso que uma das principais formas de criar analogias em cena seria por intermédio do corpo do artista cênico. Se não limitarmos os conhecimentos de luta ao choque em si, ou seja, se adicionarmos os elementos

estratégicos de embate ao conceito de luta (como saber se posicionar vantajosamente, saber reconhecer pontos fortes e fracos, saber se a vitória é possível e como fazer para obtê-la, de preferência de maneira mais rápida e sofrendo menos perdas e danos possíveis, etc.), a luta se torna a analogia física do conflito e, por conseguinte, a luta cênica se torna a representação física do conflito. Uma percepção semelhante é partilhada por Miranda:

Portanto, a fisicalidade dos atores forjada no treinamento de artes marciais reflete uma atividade cultural projetada para o conflito. Embora isso possa criar força física, também cria uma maneira específica de perceber e lidar com o espaço e com outros corpos.<sup>64</sup> (MIRANDA, 2010, p. 147, tradução nossa).

O embate de forças antagônicas, ou o conflito, é um dos alicerces de um teatro que se baseia na ação dramática. O teatro de ação, acompanha diferentes etapas de um conflito, que pode se tornar um embate físico, ou seja, uma luta, que resultariam na história. Essa fábula normalmente se encadeia em episódios que giram em torno de um conflito principal que seguem uma lógica temporal causal (PAVIS, 1999). Na estrutura trágica aristotélica, a noção de conflito em seu sentido amplo de embate de forças, se faz presente, tanto na fábula que apresenta um problema inicial de situação-limite como em seu nó e desenlace que apresentam o auge do conflito e sua resolução (ARISTÓTELES, 2015).

Como estudo de cena exemplar, me propus, conjuntamente com um grupo de estudo, a criação de uma cena baseada na abertura do ato III da peça *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, na qual morrem Mercúcio e Teobaldo, acarretando o banimento de Romeu (SHAKESPEARE, 2015). Essa escolha foi feita por se tratar de uma dramaturgia com forma fechada, ou seja, atrelada a uma dramaturgia de ação e pelos objetivos de personagens serem individualizados e com especificidades de encenação apontadas pelo dramaturgo, sobre o qual discorrerei adiante.

Mas porquê optar por uma dramaturgia de ação? Especialmente se as estruturas fechadas baseados na ação estão em crise no drama moderno e

64 Original: “Therefore the actors’ physicality forged in the training of martial arts reflects a cultural activity designed for conflict. While this can create physical strength, it also creates a specific way of perceiving and dealing with space and with other bodies. Any discussion of the concept of ki, intrinsic energy, and of exercises to improve this energy using martial arts cannot ignore the “martial” motivations and functions of these exercises” (MIRANDA, 2010, p. 147).

contemporâneo, um dos temas abordados por Peter Szondi em *Teoria do drama moderno [1880-1950]* (2001) e por Jean-Pierre Sarrazac no *Léxico do drama moderno e contemporâneo* (2012). Em sua crise, a ação se torna impossível e por vezes passa a ser diluída em uma série de pequenas ações fragmentadas, dessa maneira entra em crise todo um tipo de teatro estruturado na ação. Passam a surgir personagens enfraquecidas sem projetos identificáveis, a parábola se estilhaça, fragmentando a causalidade e as unidades temporais e ação (SARRAZAC, 2012).

A resposta é: porque a representação é parte inerente à própria noção da luta cênica, especialmente por visar à segurança de atores e espectadores sobre o qual abordamos anteriormente. E defendendo a não-gratuidade da ilusão da violência cênica, ela precisa ser justificada por uma história, uma fabulação. Somo a isso uma intuição “autopedagógica” de que me apoiar em uma forma fechada com um encadeamento temporal e causal, com espaço e personagens definidas oferece mais estrutura para empreender uma jornada nesse mundo desconhecido. E ao ter mais clareza sobre os elementos da luta, seria possível “jogar” com a diluição das personagens e com o esfacelamento das ações de lutas no drama moderno e contemporâneo.

Se esta motivação não bastar para o leitor, que talvez seja um criador ou apreciador das formas abertas, das desconstruções e fragmentações propostas pelas artes da cena na contemporaneidade, peço para que pense na noção ampla de conflito, e não vinculada a uma linha de ação central. Pois, embora a crise da ação seja motivo para revisar as estruturas, dramaturgias e personagens hoje, a mesma contemporaneidade ressignifica a noção de conflito, repensando o conflito dramático entre as personagens, de modos “outros”: adicionando questões sociais, como conflito intersubjetivo entre atuentes, objetos e plateia, ou diluindo o conflito central em microconflitos durante a obra. E como traçamos estratégias de criação e composição de ações de luta, que seria uma vertente física extrema do conflito, essa pesquisa seria um caminho para a corporificação das colisões, de antagonismos, isto é, do conflito.

### 1.4.3 – Mentores da narrativa

A outra razão para a escolha da dramaturgia shakespeariana parte de um gosto pessoal pela fabulação, a trama dos fatos, o *mythos* de Aristóteles. Sempre existiu para mim um encantamento relacionado à fabulação e à mitologia. Essa fascinação talvez tenha sido o motivo da lembrança da etapa do “Encontro com o mentor” no filme de Arnold, *Bloodsport*; sendo este ou não o caso, o princípio da narratividade nas lutas cênicas caminhou também pela estrutura das mitologias.

As histórias são formas de expurgar o medo e a pena pela catarse de acordo com a teoria aristotélica, cumprindo assim uma função social e psicológica segundo J. Hills Miller em seu texto sobre narrativa em *Critical terms for literary study*. O nosso prazer de imitar, como postulado por Aristóteles, seria, segundo uma reformulação moderna de seus estudos, uma forma de organizar experiências dadas, e pela ordenação e forma daríamos significado, sentido à vida humana. Segundo Mills, a repetição de uma mesma história viria como forma de reforçar o sentido construído no campo individual, enquanto a repetição da estrutura das histórias seria um caminho para afirmar a ideologia básica de uma cultura em um campo maior (MILLER, 1999).

Esse afeto por contar e ouvir histórias, pelo prazer de imitar e na busca de significado e sentido, encontra uma explicação na entrevista de Joseph Campbell a Bill Moyers ao falar de mitos. Nesta Campbell diz que somos capturados pelos assuntos e que as antigas informações contidas nos mitos têm temáticas que deram sustentação à vida humana, que auxiliaram na construção de civilizações e que são fundantes de religiões. Essas informações versam sobre questões internas, mistérios profundos, umbrais de passagem. Ao se entrar em contato com elas surge um senso de vivificação profunda e enriquecedora (CAMPBELL, MOYERS, 1988). Campbell complementa que os mitos são pistas para buscar na experiência da vida humana:

Dizem que o que todos procuramos é um sentido para a vida. Não penso que seja assim. Penso que o que estamos procurando é uma experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior de nosso ser e de nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos. É disso que se trata, afinal, e é o que essas pistas nos ajudam a procurar, dentro de nós mesmos (CAMPBELL, MOYERS, 1990).

Ao rever os filmes de artes marciais que havia gostado na infância, notei que as lutas contavam em si uma história e, contaminada pelo conceito do *monomito*, percebi estágios míticos em trechos das lutas. Havia uma dramaturgia nas lutas que fazia com que eu me mantivesse atenta às ações, e estas, por sua vez, eram integrantes do corpo da história dos filmes e essenciais para o seu entendimento. As coreografias de luta que me eram memoráveis estavam conectadas, faziam parte de uma dramaturgia maior e continham um enredo em si. Nessas observações percebi que era possível um deslocamento dos conceitos da estrutura mítica para a luta cênica, de modo que diversas etapas da jornada poderiam estruturar etapas da luta cênica. Ao surgir a percepção dessas etapas, concomitantemente delineou-se também a hipótese de construir lutas cênicas com estrutura narrativa e mítica. Antes de adentrar essa transposição, apresentarei meus principais mentores da narrativa: Joseph Campbell e Christopher Vogler e seus estudos sobre o *monomito*.

#### **1.4.3.1 - Histórico do *monomito***

Nascido em White Plains - Nova Iorque, em 1904, Joseph John Campbell foi um estudioso de mitologia universal e religiões comparadas. Era complementarmente um estudioso da obra do escritor irlandês James Joyce, que é o primeiro a utilizar o termo *monomito* em *Finnegans wake*, seu último romance de 1939. *Finnegans wake* é um texto absolutamente controverso, com críticas e elogios em relação à forma atípica tanto lexicalmente com as experimentações linguísticas, quanto por não respeitar o formato padrão dos romances tradicionais. Conjuntamente a Henry Morton Robinson, Campbell, estudando o romance de Joyce, encontra padrões análogos na peça *The skin of our teeth*, do dramaturgo americano Thornton Wilder (2003). Deste surge a crítica literária *A skeleton key to Finnegans wake* (2005). O conceito de um mito único, ou *monomito*, com os estágios pelos quais as histórias se estruturariam, foi iniciado nesse estudo e aprofundado posteriormente em seu livro *O herói de mil faces* (1989).

Joseph Campbell afirma que existem, sem dúvida, diferenças entre as diversas mitologias e religiões da humanidade, mas que *O herói de mil faces* é um livro a respeito das semelhanças e que, uma vez compreendidas as diferenças, descobre-se que estas são bem menores do que popularmente e politicamente se supõe (CAMPBELL, 1989).

A ideia de um único mito é, em princípio, simples; no entanto suas ramificações foram amplas no meio artístico. George Lucas encontra nos estudos de Campbell o guia para terminar o roteiro de sua série de filmes mais famosa: *Star wars*, como relatado no site da franquia. Inspirado em entender o fenômeno de público do filme, um outro admirador do trabalho de Campbell, o revisor de histórias Christopher Vogler, concentra-se na ideia da Jornada do Herói e passa a fazer uso dela em suas análises de roteiro. Logo após Vogler começar a trabalhar nas empresas Disney, ele escreve o memorando *A practical guide to the hero with a thousand faces*, que ficou conhecido como: “Memorando Vogler” (VOGLER, 2015)<sup>65</sup>.

O documento de sete páginas revoluciona a escrita de roteiros de Hollywood, tornando-se um “guia prático” de leitura obrigatória nos departamentos de criação de história dos estúdios. Posteriormente, o memorando deu origem ao livro *A jornada do escritor: estrutura mítica para contistas e roteiristas*, em 1992. Após revisado, em 1998 foi relançado como *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Em sua terceira edição, de 2007, Vogler inclui a análise de filmes de acordo com o *monomito*, cuja tradução no Brasil foi feita pela editora Aleph, em 2015.

No final da década de 1980, Campbell ganha reconhecimento público numa esfera além dos produtores de Hollywood e estudiosos de mitologias e religiões, com *O poder do mito*, programa de entrevistas de Bill Moyers produzido pela Public Broadcasting Service, PBS, que posteriormente virou um livro de mesmo nome (VOGLER, 2015, p. 35).

---

<sup>65</sup> O memorando foi escrito no final da década de 1980, surgiu como documento interno da Disney e posteriormente circulou como fax entre os grandes estúdios. A terceira edição é de 2007; a tradução dessa foi feita pela Aleph no Brasil com lançamento em 2015.



#### 1.4.3.2 – Os *monomitos* de Campbell e de Vogler

Em *O herói de mil faces*, Campbell é um contador de histórias, um narrador de mitologias, religiões, folclores e sonhos. Tais histórias são usadas para ilustrar as características expostas por Campbell em cada uma das etapas mitológicas da jornada do herói (CAMPBELL, 1989).

Campbell faz um estudo aprofundado das semelhanças dessas histórias, elaborando o conceito de um mito único. Constrói uma estrutura mitológica em que aconteceriam os mitos e religiões; em resumo, a jornada transcorre em três grandes etapas: a partida, a iniciação e o retorno (CAMPBELL, 1989). Ele a resume da seguinte forma:

O herói mitológico, saído de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença, sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucificação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se tiverem se mantido hostis a ele –, pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir) (CAMPBELL, 1989, p. 241).

A influência psicanalítica é uma constante em *O herói de mil faces*, com textos e exemplos dos trabalhos de Sigmund Freud, Carl G. Jung, Géza Róheim e Wilhelm Stekel. Além de exemplos de transcrições de sonhos de pacientes, Campbell adota de Jung o conceito de arquétipos que são o conjunto de imagens

primordiais que servem para representar o conhecimento do inconsciente. Esses arquétipos auxiliam na ilustração de tipos de situações e figuras como uma porta que representa o limiar entre mundos ou um mentor. Não é possível realizar comparações exatas entre mitologia e sonho, mas dentro dessa concepção de leitura arquetípica dos sonhos Campbell acreditava que os sonhos seriam uma expressão simbólica de desejos, temores e tensões do inconsciente (CAMPBELL, 1989).

Mais da metade do livro é dedicada à jornada do herói; os demais capítulos trazem outras implicações, muitas das quais podem se relacionar às quatro funções do mito elencadas em *O poder do mito*. Seriam elas: uma mística, que percebe a maravilha e o mistério do que somos, do que é o universo e vivenciando o espanto diante desse mistério; uma cosmológica, mostrando qual é a forma do universo; uma sociológica, dando suporte e validação à ordem social de cada povo; e uma função pedagógica, ao trazer a experiência de como viver sob as diferentes etapas e circunstâncias da vida (CAMPBELL, MOYERS, 1990).

Campbell traz também algumas temáticas/etapas recorrentes do ciclo cosmogônico (como: virgens-mães, mitos de criação), passando para os diferentes tipos de heróis e suas transformações e os tipos de dissoluções das histórias. O livro termina com uma reflexão da função social do mito e dos ritos, repensando o papel do herói da nossa organização global que, no passado, era coletiva, e tende a relações mais individualistas. Campbell possui uma relação com a mitologia que a insere como parte formativa e como guia para experienciarmos a vida, nas relações individuais e coletivas, e talvez por isso opte por trabalhar em paralelo com os estudos psicanalíticos.

Robert Walter, da Joseph Campbell Foundation, em uma mesa-redonda onde apresentava a pesquisa de Campbell, ocorrida no dia 30 de outubro de 2017 no Departamento de Artes Cênicas da Unicamp afirmou que a maior parte das mitologias surgiu quando o mundo acreditava em regras de tempo e espaço imutáveis. Ou seja, antes da Revolução Industrial, antes de viagens espaciais, em

um mundo que não previa a teoria da relatividade. Sobre essas novas “regras” de existência, seria necessária a criação de uma nova mitologia. E seria responsabilidade dos artistas, segundo Campbell, criar essas novas mitologias, as novas pistas para as potencialidades espirituais da vida humana. Nessa incumbência delegada por Campbell, parece compreensível a apropriação de Vogler de *O herói de mil faces* para ser substrato de criações artísticas.

*A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores* (VOGLER, 2015) oferece, nas introduções de cada edição, informações sobre o histórico do *monomito*, sobre Joseph Campbell e sobre as motivações de Vogler para este livro e seu estudo de mitologias aplicadas na composição de textos. Vogler agrega aos arquétipos, como vistos por Campbell, o conceito de “funções” de personagens elaborada por Vladimir Propp. Este acadêmico estruturalista russo inovou a forma de “classificar” os contos de fada em seu livro: *A morfologia do conto maravilhoso* (2001). Propp pensa nos acontecimentos e suas funções para o desenvolvimento da fábula, assim, com esse estudo, Vogler passa a agregar em uma mesma personagem diversas funções, sendo que um mestre poderia assumir também o papel de aliado. Comparando as duas óticas, fica evidente a preocupação de obra artística de Vogler: ele não apenas atenta para a construção da narrativa como também tem seu interlocutor como um escritor ou aspirante a escritor com enfoque em roteiros (VOGLER, 2015). Enquanto Campbell usa das mitologias e sonhos para exemplificar os estágios, Vogler faz referência e análise de vários filmes clássicos.

Em sua versão, Vogler suprime ou combina alguns estágios do *monomito*. Para tanto, seu resumo do *monomito* seria:

1. Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde
2. recebem o CHAMADO À AVENTURA
3. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas
4. são incentivados por um MENTOR a
5. CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde
6. encontram PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS.
7. APROXIMAM-SE DA CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar

8. onde passam pela PROVAÇÃO.
9. Tomam posse da RECOMPENSA e
10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
11. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. RETORNAM COM O ELIXIR, uma bênção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum (VOGLER, 2015, p. 58).

Para facilitar a visualização, apresentamos uma tabela comparativa das Jornadas.

**Tabela 1. Comparação de esquemas e terminologia Campbell/Vogler**

<b><i>O herói de mil faces</i>, de Joseph Campbell (estrutura partindo de mitologias comparada)</b>	<b><i>A jornada do escritor</i>, de Christopher Vogler (estrutura que faz releitura da estrutura de Campbell)</b>
<b>Partida, separação</b>	<b>Primeiro ato</b>
Mundo cotidiano	Mundo comum  (Trata-se do mundo habitual do herói, onde apresenta-se ao público as regras pelas quais o herói vive, em geral há contraste do Mundo comum com o Mundo especial)
Chamado à aventura  (Um erro ou um arauto anuncia a chegada da crise)	Chamado à aventura  (Apresenta-se um problema, um desafio, uma aventura)

Recusa do chamado	Recusa do chamado
(Herói se recusa a renunciar àquilo que considera interesse próprio)	(O herói ainda não está comprometido com a jornada e, por medo, recusa ou hesita)
O auxílio sobrenatural	Encontro com o mentor
(Para aqueles que não recusam o chamado, encontram-se com uma figura protetora que fornece um amuleto contra as forças titânicas que está prestes a deparar-se)	(Um mentor que o incentiva a enfrentar o desconhecido e lhe dá presentes)
A Passagem pelo primeiro limiar (passagem guardada por defensores que delimitam a esfera de vida do presente herói)	Travessia do primeiro limiar (Aqui o herói se compromete com a jornada e está pronto para enfrentar as consequências do Chamado à aventura)
O ventre da baleia	
(Imagem universal do útero ou ventre da baleia, lugar onde o herói é jogado no desconhecido, e aparenta ter morrido)	
<b>Descida, iniciação, penetração</b>	<b>Segundo ato</b>
O caminho de provas	Provas, aliados e Inimigos

(Paisagem onírica, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas com auxílio do amuleto)

(No mundo especial, o herói encontra desafios, fazendo aliados e inimigos. Começa a aprender as regras do mundo especial)

#### Aproximação da caverna secreta

(Ponto mais perigoso, onde se encontra o seu maior inimigo, num local onde normalmente se prepara e planeja)

#### O encontro com a deusa

(Teste final para obter a bênção do amor)

A mulher como tentação (enfrenta a posse de uma mãe destruidora, uma noiva inevitável)

Sintonia com o Pai (enfrenta a imagem do pai-ogro e o compreende)

#### Provação

(Etapa sombria de tensão e suspense, em que confronta seu maior inimigo e há a possibilidade de não cumprir seus objetivos)

Apoteose (alcançar o Nirvana, eternidade)

A bênção última (o eleito não encontra nenhum empecilho e não comete erros)

#### Recompensa

(O herói recebe a recompensa, um símbolo ou conhecimento para reconciliar com as forças hostis. Vemos aqui a transformação do herói, amadurecimento)

Retorno	Terceiro ato
<p>A recusa do retorno</p> <p>(O herói pode se recusar a retornar e escolher ficar)</p>	<p>O caminho de volta</p> <p>(Consequências da provação. O herói deve deixar o mundo especial, mas ainda existem testes e provações a serem enfrentados)</p>
<p>A fuga mágica</p> <p>(Se o troféu for obtido com a oposição do guardião, ou se seu retorno desagradar a deuses e demônios, haverá uma viva e com frequência cômica perseguição)</p>	
<p>Resgate com auxílio externo</p> <p>(Resgate da aventura sobrenatural por uma assistência externa)</p>	
<p>Travessia do limiar do retorno</p> <p>(Os dois mundos antes distintos são um só reino. Como traduzir nesse novo reino o que se aprendeu no anterior?)</p>	



Senhor de dois mundos	Ressurreição
(A liberdade de ir e vir pela linha que divide os dois mundos)	(Último teste por meio do qual o herói garante que aprendeu as lições)
Liberdade para viver	Retorno com o elixir
(Reconciliação com o mundo através da percepção da relação existente entre os passageiros fenômenos do tempo e a vida imperecível que vive e morre em todas as coisas)	(Retorno do herói que traz a recompensa que beneficia o mundo comum)

(Fontes: VOGLER, 2015; CAMPBELL, 1989)

O estudo mitológico é complexo e, sendo criado como forma de explicar a origem de um povo, seus hábitos, costumes e também o desconhecido, pode auxiliar a desvelar a sociedade a que pertence. Campbell vê a relação dos mitos por diversas facetas – social, histórica, psicanalítica. Vogler, por um outro viés, as vê como ferramenta para composição textual. Chauí, em um viés antropológico e filosófico, vê a mitologia como uma colagem de materiais heterogêneos que tem como características principais a de explicar o presente, a origem e a forma das coisas; a de organizar as relações sociais; e a de compensar perdas, garantindo que erros passados foram corrigidos (CHAUÍ, 2000). Tendo em vista essas características e funções, o estudo da mitologia pode ser ainda realizado sob óticas diversas. Segundo Campbell, não existe um sistema definitivo nem haverá algo parecido com um sistema definitivo de interpretação da mitologia (CAMPBELL, 1989). Ambas estruturas, de Campbell e de Vogler, podem ser alvo da mesma crítica: a noção de um *monomito* que pode abarcar todas as mitologias e religiões deve fazer uma série de simplificações e desconsiderar as especificidades de cada sociedade, povo e época. Essa questão é agravada pela visibilidade de Campbell após a saga *Star wars* e o guia prático criado por Vogler que permitiram uma série

de simplificações e apropriações culturais para fins de criação de dramaturgias e roteiros. No entanto, entender raciocínios em bloco que compõem as histórias, suas características e algumas opções de encadeamento de etapas foi fundamental para começar a imaginar a composição passo a passo das unidades de ação de uma luta. Com o desenrolar da pesquisa, ficou claro que o estudo poético se direcionou para a construção de histórias corporais de embate, por essa razão, tomei a liberdade de escolher a faceta estrutural *monomítica* como inspiração no desenvolvimento de composição da luta.

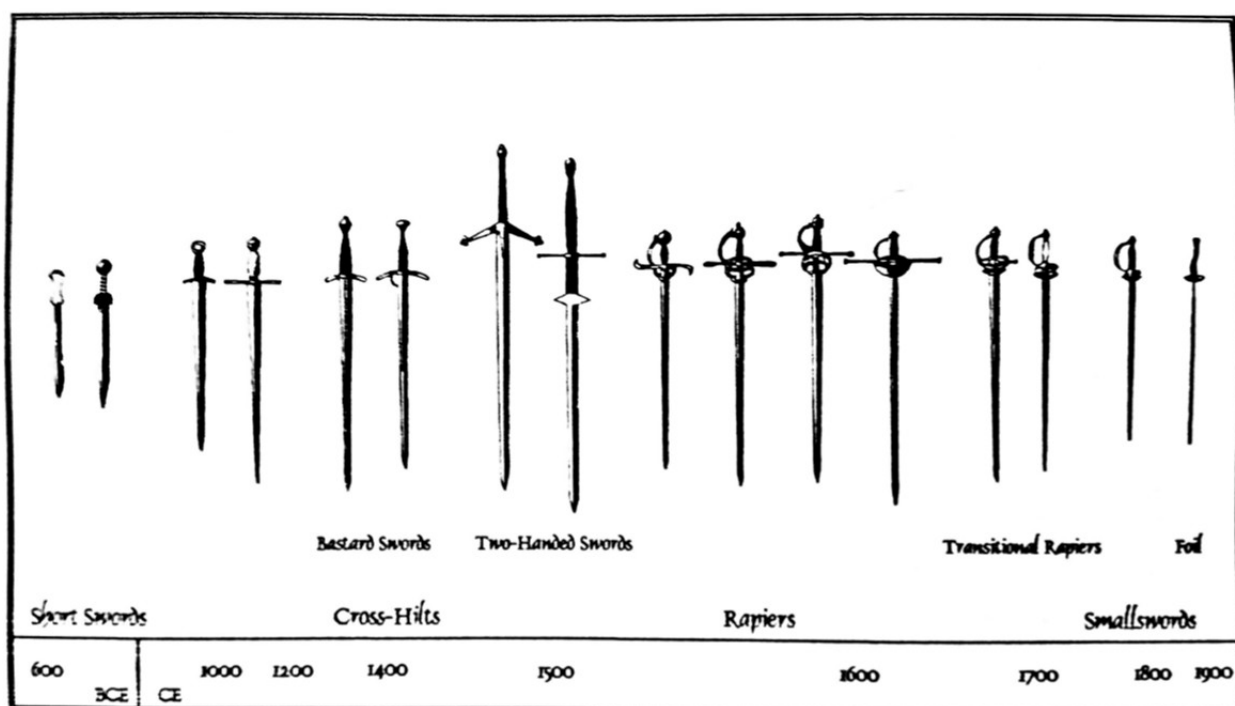
#### 1.4.4 – Outros estudos sobre luta cênica

Além disso, não precisamos correr sozinhos o risco da aventura, pois os heróis de todos os tempos a enfrentaram antes de nós. O labirinto é conhecido em toda a sua extensão. Temos apenas de seguir a trilha do herói, e lá, onde temíamos encontrar algo abominável, encontraremos um deus. E lá, onde esperávamos matar alguém, mataremos a nós mesmos. Onde imaginávamos viajar para longe, iremos ter ao centro da nossa própria existência. E lá, onde pensávamos estar sós, estaremos na companhia do mundo todo (CAMPBELL, MOYERS, 1990, p. 137).

E, por fim, apresentamos textos de mestres/mentores que são mestres de espada e/ou trabalham com treinamento e coreografia de luta na televisão, no teatro e no cinema. Elas e eles me dão os “presentes” que apoiam o desenvolvimento e o ensino de um currículo de luta cênica para *performers*, atores, atrizes, bailarinos e bailarinas interessados na marcialidade em cena – um realimentar de pistas para a composição e a criação da luta cênica.

Muitos dos mestres de lutas escritores desses textos foram pioneiros no estudo e desenvolvimento de técnicas seguras para criar a ilusão de violência, no entanto a maior parte da bibliografia encontrada dedicam grande parte de seus textos a serem manuais de luta cênica que auxiliam o artista com algum treinamento marcial a realizar uma determinada movimentação. Nos mais extensos e completos, autores como Richard Lane, James Strider, John Kreng, F. Braun McAsh e J. Allen Suddeth elencam princípios para compor as dramaturgias da luta cênica e dicas de procedimentos para aspirantes a diretores de luta cênica. A função de

mestre de lutas normalmente une a preparação de atores e atrizes e a criação das ações de luta, assim constando também das bibliografias com enfoque no treinamento.



**Figura 14.** Nome e data de surgimento das espadas. (Fonte: Lane, 1999, p. 45)<sup>66</sup>

O livro: *Swachbuckling: A step-by-step guide to the art of stage combat and theatrical swordplay*, de Richard Lane<sup>67</sup>, é um dos mais completos em se tratando da tradição de espadas europeias. O manuscrito é recheado de pequenas anedotas e curiosidades, oferecendo um panorama histórico das lutas cênicas no

<sup>66</sup> Tradução de nomes: *Bastard swords* = Espadas bastardas; *Two-handed swords* = Espada de duas mãos; *Transitional rapiers* = Rapieira [sugiro Rapieira] de transição; *Foil* = Florete; *Short sword* = Espadas curtas; *Cross-hilts* = Espadas *cross-hilts* (A tradução literal seria espada com empunhadura cruz, uma tradução mais orgânica poderia ser espada cruzada); *Rapier* = Rapieira; *Smallswords* = Espada pequena ou espadim).

<sup>67</sup> Richard Lane é fundador e diretor executivo da The Academy of the Sword em Northern Califórnia. Era, à época de lançamento do livro, um dos 25 instrutores certificados pela Society of American Fight Directors (LANE, 1999).

Ocidente e seu paralelo com as batalhas, lutas e duelos reais e o desenvolvimento dessas técnicas. Ao longo do texto, o autor oferece princípios para auxiliar na criação de dramaturgia de lutas (princípios de lutas cômicas, identificação de motivações para as lutas, o papel do contato visual, dicas de treino e atuação e regras de segurança). Lane descreve a história das armas, diferentes tipos de espadas e como empunhá-las, limpá-las e armazená-las corretamente. Depois há uma série de exercícios de aquecimento e alongamento, e técnicas de combate cênico sem armas (*knaps*<sup>68</sup>, socos, tapas, chutes, enforcamentos, puxões de cabelo, arremessos, quedas e rolamentos). Os capítulos seguintes são dedicados às técnicas de *footwork*<sup>69</sup>, defesas, evasões e ataques de rapieira<sup>70</sup> e adaptações dessas técnicas para a *broadsword*<sup>71</sup>. Lane oferece ainda formas solo de rapieira e *broadsword*, análogas às formas treinadas no *gong fu*. O penúltimo capítulo possui notas sobre como trabalhar como e com um diretor e performer de luta elencando suas funções e procedimentos de trabalho. E termina com as perspectivas de trabalho para alguém versado nas lutas cênicas, discorrendo também sobre a certificação da Society of American Fight Directors (SAFD) (LANE, 1999).

Em *Techniques and training for staged fighting*, James D. Strider Jr.<sup>72</sup> faz considerações sobre a responsabilidade ética dos diretores de luta frente aos estudos psicológicos acerca do resultado da representação da violência em seus espectadores. No segundo capítulo ele discorre sobre os elementos fundamentais do drama: ação (da peça), personagem, ideia, linguagem, som e espetáculo, que ele derivou de conceitos da *Poética* de Aristóteles, relacionando à composição de lutas cênica, trazendo reflexões a partir do exemplo de peças e filmes. Nesse capítulo ainda, Strider faz apontamentos sobre a influência do estilo histórico e dramático da peça; oferece algumas orientações de treinamentos e ensaios para que a criação do

---

68 Simulação de som de impacto de golpe, pode ser feito fora de cena ou na cena normalmente através de percussão corporal.

69 Pode ser traduzido como “jogo de pés”, mas normalmente usa-se a palavra do inglês para o trabalho de posicionamento, deslocamento e agilidade das pernas e pés.

70 Tipo de espada com uma lâmina longa e fina, com ponta afiada e corte.

71 *Broadsword* nome genérico que pode ser usado para designar uma grande variedade de espadas de uma mão.

72 James D. Strider Jr. trabalhou com direção, dramaturgia e atuação. Além da lida artística, à época de lançamento do livro trabalhava havia 6 anos como professor em South Alabama (STRIDER, 1999).

*design* de lutas esteja de acordo com a estética proposta, aproveitando o material humano disponível e visando sempre à segurança dos atores. O terceiro capítulo ocupa mais da metade do livro e apresenta uma coleção de técnicas que o autor considera fundamentais para lutas cênicas, que incluem estudos de: distância de luta, contato visual, *knaps*, ritmo e *timing*, controle e equilíbrio, respiração, mascaramento de impacto e *knaps*, qualidades e orientações de movimentação que auxiliam na ilusão do conflito, reações, *footwork*, posturas, quedas, rolamentos, golpes baixos, truques, armas (rapieira, adaga, espada bastarda, bastões, faca e armas de fogo). No quarto capítulo o autor descreve três coreografias para peças shakespearianas: a briga inicial de *Romeu e Julieta*, a luta de *Como gostais* e a duelo final de *Hamlet*. O capítulo final é dedicado à organização de um currículo de luta cênica, e faz também apontamentos sobre habilidades, técnicas básicas e integração entre personagens e coreografia (STRIDER, 1999).

O autor de *Fight choreography – a practical guide for stage, film and television*, F. Braun McAsh, se apresenta como um praticante da arte da violência ilusória, um contador de histórias violentas. O livro é dedicado à composição das ações de luta, e começa com o que o autor considera os conhecimentos mínimos para ser um coreógrafo de luta (conhecimentos de artes marciais do Ocidente e Oriente em diversas modalidades de armas, das artes cênicas e da mídias de atuação). Imaginando a luta como parte da história, ele coloca que a primeira tarefa é a de estabelecer qual o propósito dramático da luta. O autor elenca perguntas comumente empregadas nas montagens de obras dramáticas, tais como: “Quem é a personagem?”; “O que ela quer?”; “Onde se encontra?”; “Quais suas intenções para com a luta?”; “Quando a luta começa?”; e “Qual o desenvolvimento no tempo e no espaço?”; O livro descreve as relações do coreógrafo de lutas para com outros profissionais do projeto (diretor, produtor, figurinista, maquiador, iluminador, aderecista, cenógrafo, dublê, etc.) e atenta a tópicos que devem ser levados em consideração na composição das lutas e aos cuidados de segurança imprescindíveis. Esses pontos são ilustrados por conhecimentos históricos de tratados e manuais de luta, exemplos de obras artísticas e experiências de McAsh como ator, coreógrafo, artista marcial e militar. No tocante à coreografia, o autor fala

sobre o significado da luta na totalidade da obra; ele propõe uma organização por “frases” que seriam uma série de movimentos similares em um parágrafo. Para tanto, usa termos da linguagem verbal e da música como analogias, como “ritmo”, “história” e “narrativa”. Embora o autor domine diversas armas de variados escolas marciais, a maior parte de seus exemplos advém da esgrima e da tradição europeia, em alguns casos são possíveis transposições para outras artes marciais como no posicionamento e deslocamentos. As movimentações de luta trazem sugestões de utilização, como ações que favorecem um close da câmera ou que mostram o rosto das personagens; essas pequenas notas revelam uma especificidade das artes marciais da cena que levaria em conta o ponto de vista, o entendimento e a fruição estética pelo espectador. Sendo um estudioso de artes marciais e da história de artes marciais, McAsh entende a arte da coreografia de luta como a teatralização de uma técnica marcial real (McASH, 2010).

*Fight choreography – the art of non-verbal dialogue* é um extenso livro de John Kreng focado na criação de coreografias de luta para mídias gravadas. A obra discorre sobre as diferenças entre as lutas reais, as esportivas e cênicas; aponta a diferença das produções chinesas e americanas; faz a descrição da origem e desenvolvimento dos filmes de luta nos Estados Unidos, as influências do Oriente e a internacionalização dos filmes de ação; apresenta um glossário de termos do cinema/televisão, das artes marciais e da coreografia de luta; mapeia uma estrutura narrativa com arcos de personagens nas funções como herói, vilão e mentor; fala acerca dos elementos físicos e técnicos na composição de lutas; sugere exercícios para estudar a composição da coreografia de luta; e oferece bibliografias, filmografias, periódicos e contatos de interesse para esse campo. Kreng tem uma ótica sobre a leitura e escrita não-verbal das motivações e do embate em si; sobre como revelar, por exemplo, quando uma personagem está condicionada a lutar, ou seja, quando há estrutura física, conhecimento técnico e sintonia da mente para a situação de luta, ou como caracterizar uma falha ou dissincronia em uma ou mais dessas partes.

*Fight directing for theater* é um livro de J. Allen Suddeth que principia falando sobre questões de segurança na criação e performance das lutas cênicas. Suddeth faz listas de perguntas para orientar a criação da coreografia, perguntas relacionadas ao objetivo das personagens, sobre a história contada, sobre a estética da peça ou experiência de lutas dos *performers*. O autor discorre sobre as diferenças entre os julgamentos por combate na Idade Média que dão origem aos duelos durante a Renascença e uma briga de rua. E discorre sobre diferentes estratégias utilizadas por diretores de luta, como a utilização de manuais ilustrados de luta de diferentes épocas, criação das coreografias com *storyboards*, com miniaturas do palco/cenário e atores ou ainda com um assistente que realiza os movimentos pensados. Apresenta um cronograma para o diretor de luta, que engloba questões da pesquisa para criação da luta, pré-produção, necessidades relacionadas a outros departamentos (iluminação, figurinos, adereços, etc.), a criação da luta e os ensaios. Apresenta o conceito de frases de luta e algumas dicas de como organizá-las. Faz a diferenciação entre a violência cênica de época e a contemporânea, contextualizando a notação das mesmas. Há um capítulo sobre a atuação da luta, sobre como lidar com atores e opções cênicas. Os capítulos posteriores são dedicados às etapas de escolha, compra e manutenção das armas; à utilização de sangue cênico; e às armas de fogo (SUDDETH, 1996).

O livro *Combat mime: A non-violent approach to stage violence*, de J. D. Martinez e com ilustrações de Caren Caraway, é um compêndio de criação de ilusão de violência sem armas. A publicação possui exercícios preparatórios de aquecimento, visando a aumentar a percepção de peso/equilíbrio, confiança e reflexo do(s) parceiro(s) de treino; técnicas de rolamentos, quedas e morte, desmaios, empurrões, arremessos, agarrões, imobilizações, mordidas, enforcamentos, tapas, arranhões, socos, joelhadas, chutes, pisões, carregamentos e as respectivas reações dos parceiros de luta. No capítulo sobre a coreografia, Martinez, por questões de segurança, pede que se contrate um profissional certificado pela Society of American Fight Directors - SAFD. No mesmo capítulo ele não faz menção a princípios para compor a dramaturgia de luta propriamente dita, mas oferece dicas sobre como trabalhar com os membros criativos da produção e



como outros elementos como iluminação, trilha sonora, adereços, figurinos e cenários podem auxiliar em efeitos. Traz noções de primeiros socorros e inclui ainda formas de como realizar a anotação da luta cênica. Ao longo do livro, Martinez faz vários apontamentos e sugestões para *designers*, como sugestões de equipamentos a serem utilizados ou ainda um tempo médio de ensaio para uma luta cênica (MARTINEZ, 1949).

O livro *Fight direction for stage and screen*, de Willian Hobbs<sup>73</sup>, cuja primeira publicação é de 1980, tem uma versão anterior, intitulada *Techniques of the stage fight*, de 1967. Hobbs faz uma breve descrição histórica das lutas cênicas no Ocidente, relatando as rotinas de esgrima da era vitoriana até o surgimento dos primeiros especialistas de luta cênica na década de 1960, que eram mais esportistas de esgrima do que artistas da cena. Relata ainda sua própria trajetória como um dos formadores da profissão de diretor de luta e sobre suas diferentes experiências no cinema e no teatro. Sobre a análise e construção da luta, Hobbs expõe brevemente sobre dividir as lutas em fases de ações, pausas, diálogos e movimentações de personagem, mas não oferece parâmetros de criação, afirmando que tudo depende da história a ser contada. Afirma que as movimentações devem seguir uma lógica, senão resultam em meros floreios sem sentido; que o posicionamento em cena deve sempre favorecer o melhor efeito em relação à plateia, apresentando uma variedade de posições para manter a atenção da mesma. Defende uma variação rítmica para que a luta se mantenha interessante, que pode ser dada pela luta em si, por vocalizações dos combatentes, murmúrios dos passantes e percussão dos golpes. Hobbs comenta os elementos surpresa que podem auxiliar a trazer vida à cena, apresentando pequenas características e excentricidades da luta e das personagens. Ele faz recomendações relativas a segurança nas lutas e elenca alguns ataques, movimentos básicos de esgrima e de lutas sem armas. Oferece algumas anotações sobre batalhas e lutas com grande número de combatentes, sobre lutas coreografadas, lutas cômicas, lutas estilizadas sob apoio de trilha sonora ou acompanhamento musical. Hobbs faz apontamentos sobre escolhas de precisão

---

73 Willian Hobbs é um decano da luta cênica, foi diretor de luta e batalhas em filmes e séries de televisão. Durante nove anos foi diretor de lutas para Laurence Olivier no Royal National Theatre da Inglaterra (HOBBS, 1980).

histórica *versus* praticidade cênica e discorre sobre intenções de atuação. Apresenta quatro modelos de notação de lutas para esgrima. Faz um breve histórico sobre espadas, oferece dicas gerais sobre utilização de adereços, armas e efeitos, e elenca alguns clichês de luta (HOBBS, 1995).

*Stage combat - fisticuffs, stunts, and swordplay for theater and film*, de Jenn Zuko Boughn<sup>74</sup>, como os demais livros, inicia-se com recomendações de segurança dos atores e sobre a periculosidade desse tipo de estudo que não deve ser exclusivamente realizado por meio da leitura do livro. Trata-se de um manual com exercícios de *status* sociais das personagens, dinâmicas corporais em conjunto, distanciamento entre parceiros de cena, aquecimento, alongamento, acrobacias, quedas. O capítulo dedicado ao combate sem armas apresenta técnicas de *knaps*, ajuste de distâncias, tapas, socos, chutes e ações como agarrar, enforçar, empurrar e puxar. Depois Boughn apresenta noções básicas de bastão, espadas europeias com enfoque na rapieira. Boughn é uma das poucas a trazer adicionalmente exercícios e posturas básicas de técnicas não originadas na esgrima, assim traz técnicas de espadas asiáticas com enfoque na *katana* japonesa. Depois fornece informações básicas em outras armas como chicotes, armas “encontradas” e armas de fogo. A autora encerra com recomendações de segurança, fala sobre a utilização de cabos para suspender os atores e dá algumas dicas na composição de coreografias. As dicas versam sobre a fluidez e organicidade da composição e sobre como causar efeitos cômicos nas lutas (BOUGHN, 2006).

O doutorado em Belas Artes intitulado *Developing a course in stage combat: A manual for instructors and students*, de Kara Wooten, defendido na Texas Tech University, fornece descrições de técnicas para que atores consigam realizar de forma segura conflitos físicos e psicológicos no palco. Wooten teve como intenção a criação de uma estrutura para construção de currículos de luta cênica; ela se baseou na estruturação do currículo dos mestres da SAFD que, até então, eram repassadas oralmente. Inicialmente ela faz breves panoramas históricos das lutas

---

<sup>74</sup> Jenn Zuko Boughn é professora adjunta de inglês e teatro na Metro State College, de Denver. Trabalhou com teatro, ensinou ginástica e artes marciais e oferece seminários de luta cênica (BOUGHN, 2006).

cênicas com enfoque na esgrima e no teatro elisabetano e da SAFD, depois faz recomendações sobre a compra de materiais e armas para as aulas. Ela reforça a noção de representação da violência em segurança e introduz procedimentos de como ensiná-la. São abordados temas de parcerias de estudo, segurança, evolução e dúvidas no aprendizado. No manual, Wooten descreve técnicas de combate em mãos nuas, técnicas de bastão, rapieira e adaga, com descrições de golpes, defesas e movimentações complementadas com exemplos de exercícios. A ordem e as técnicas abordadas são similares às de *Techniques and training for staged fighting*, de Strider; Wooten adiciona alguns bloqueios e algumas variações de socos, chutes e *knaps*. Depois ela provê informações sobre o teste para o certificado da SAFD e de como cuidar das armas (WOOTEN, 2000).

Apesar de Wooten ter o início de seus treinamentos em luta cênica no Canadá e Lane ser fundador da The Academy of Sword in Northern California, os mestres de luta cênica Martinez, Boughn, Strider, Suddeth e Lane são formados, membros ou têm pesquisa relacionada a membros ou programas de ensino da Society of American Fight Directors, que tem em sua origem integrantes da Society of British Fight Directors (SBFD). Algumas pistas de outras tradições são oferecidas por Kreng e Boughn, e Suddeth e McAsh que disponibilizam conteúdos e princípios marciais possíveis de serem adaptados às outras artes marciais; contudo, boa parte dos textos é baseada nas técnicas de espadas europeias<sup>75</sup>. Não encontrei nenhuma referência bibliográfica em língua portuguesa, em espanhol ou em francês que versasse especificamente sobre as lutas cênicas, e, por desconhecer as línguas asiáticas, tive acesso apenas às referências em inglês. Assim, as fontes bibliográficas que encontrei sobre a luta cênica são escassas e a maioria parte da mesma tradição de lutas de espadas, a europeia.

Como práticas das artes marciais chinesas nas artes da cena, o livro *Stagecraft of Peking Opera*, de Pan Xiaofeng, oferece um panorama da estruturação e história da Ópera de Pequim com a absorção de características de outras

<sup>75</sup> Os autores citam a esgrima e técnicas de espadas medievais. Nas adaptações de textos renascentistas para a atualidade, tendem a preferir a rapieira, uma espada mais leve para os atores. Essa espada foi largamente difundida na Espanha, Itália e Portugal, assim, suponho que as técnicas que chegaram até esses mestres advenham da tradição europeia ocidental.

tradições de operísticas, passando pelas primeiras companhias de ópera com seu florescimento durante a dinastia Qing (1644-1911), até chegar aos moldes que encontramos hoje. Xiafeng descreve os gestuais, os simbolismos, os tipos de papéis, a música, a maquiagem, adereços e figurinos. Sobre a marcialidade, ele explica a árdua rotina dos atores, que inclui alongamento e fortalecimento da cintura e pernas, chutes, saltos e acrobacias. O treinamento para a performance de lutas inclui diversas armas, como espadas, lanças, bastões, machados, ganchos, chicotes, martelos, tridentes, etc. As lutas da ópera, chamadas de *kaida* ou *qida*, são adaptações estilizadas e padronizadas das artes marciais que, com elegância artística, devem ter a atmosfera de uma luta real. Os tipos de combate são classificados pelo número de combatentes, entre dois combatentes, dois grupos (normalmente entre quatro, seis ou oito pares de combatentes) ou ainda as lutas em que uma personagem luta contra um grupo; nessas, temos os “jogares” ou malabarismos de armas.

Esse é o levantamento bibliográfico mais completo que encontramos a respeito de lutas cênicas. Mesmo que os estudos sejam baseados em técnicas marciais com as quais eu não tenha tido contato prático, existem fundamentos comuns. Desse modo, adaptações cênicas de diferentes sistemas marciais como angulações, reações ou posturas podem ser transportadas. Embora o treinamento não seja a finalidade da presente pesquisa, percebemos conectividades com a composição poética. Desse modo, entrar em contato com outras didáticas me instiga a reavaliar e fazer adaptações em meus procedimentos de ensino que terão reverberação na composição das lutas. As pistas específicas para a composição são referências para o presente estudo. Para tanto, cito com maior relevância as conceituações de luta de McAsh, as técnicas de *knaps*, o estudo de Strider sobre os princípios aristotélicos, as anotações de composição de Lane, a narratividade de Kreng, as anotações sobre duelos de Suddeth, e os jogos de aquecimento de Martinez. As perspectivas de Strider, Wooten e Martinez serão tomadas como base, no terceiro capítulo, para a anotação das lutas.

### 1.5 Estágio 5 - Travessia do primeiro limiar

Agora, o herói está no limiar do mundo da aventura, o Mundo Especial do Segundo Ato. O chamado foi ouvido, dúvidas e medos foram expressados e atenuados e todas as preparações obrigatórias foram feitas. Porém o movimento real, a ação mais crucial do Primeiro Ato, ainda está pendente. A TRAVESSIA do PRIMEIRO LIMIAR é um ato voluntário no qual o herói se compromete de todo o coração com a aventura (VOGLER, 2015, p. 185).

Tratando-se de um mestrado, as guardiãs do meu primeiro limiar foram a banca de professoras do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena na prova para o ingresso. E, como se trata de uma dissertação, deduz-se, anticlimaticamente, que passei no exame de seleção. Faço esse recorte com os principais mentores, embora a função de guardiãs do primeiro limiar também seja desempenhada por outros durante esse processo. Os mentores não são necessariamente os mesmos para o mundo especial da aventura.

ATO II - Des



**Figura 15.** Luta entre Romeu (Aléxia Lorrana) e Teobaldo (Cadu Ramos) em *Romeu e Julieta* (SHAKESPEARE, 2015) na defesa da presente pesquisa 05/02/19. Foto de Babi Fontana.

## **2.1 Estágio 6 - Provas, aliados e inimigos**

Agora o herói já entrou de cabeça no misterioso e empolgante Mundo Especial [...]. É uma experiência nova e, às vezes, assustadora para o herói. Não importa por quantas escolas ele já tenha passado, pois nesse mundo novo ele volta a ser calouro (VOGLER, 2015, p. 193).

A prática das artes marciais e uma vivência artística de atuação com enfoque em luta cênica não me bastaram para ser capaz de criar uma dramaturgia de luta, mesmo acreditando que esse conhecimento faça parte dos fundamentos para tal. E intuir a potência organizacional do *monomito* para a composição é bem distante de transpô-lo para uma composição corporal. Desbravar esse terreno, estabelecendo as conexões entre os conceitos, é uma jornada a ser trilhada.

### 2.1.1 – Aliados e aliadas

Os heróis em jornada podem precisar de um companheiro de viagem, um Aliado, que possa cumprir uma variedade de funções necessárias, como companheiro, parceiro de treino, consciência ou alívio cômico. É útil ter alguém para realizar tarefas, levar mensagens ou reconhecer locais. É conveniente que o herói disponha de uma pessoa com quem possa conversar, revelar sentimentos humanos ou questões importantes da trama. Aliados executam muitas tarefas mundanas, mas também cumprem o importante papel de humanizar os heróis, acrescentando outras dimensões à personalidade ou os desafiando a serem mais abertos e equilibrados (VOGLER, 2015 p. 117).

Cresci marcialmente suando ao lado de irmãos e irmãs de treino. O meu irmão marcial, Gustavo Schols, filho biológico de meu professor Ronaldo, esteve sempre me ensinando entre as idas e vindas dos treinos. Estar e conversar com praticantes de outras artes marciais me ajudou a perceber princípios comuns de treino e estratégia marcial e a entender as especificidades de cada sistema. Partilhei percepções com meu irmão Reinaldo, que hoje já praticou judô, *karate-do*, *gong fu Shen She Chuen*, boxe, *jiu-jitsu*, *kendo*, MMA e *aikido*, me oferecendo diferentes perspectivas da marcialidade; a Profa. Mariana Baruco Machado Andraus me apresentou praticamente sua pesquisa sobre o *gong fu* louva-a-deus na dança; e Jonathan Teodoro e André Sarturi<sup>76</sup> sanaram minhas dúvidas sobre o *karate-do* e o judô.

Os aliados e a aliada anteriores ofereceram ajudas pontuais, mas houve duas aliadas que desbravaram a jornada comigo. Elas não poderiam ser mais

<sup>76</sup> Praticante de *karate-do* desde 1993, graduado em filosofia pela PUC-PR, mestre em teatro pela Universidade Estadual de Campinas e doutor em artes da cena pela Unicamp. O pesquisador relaciona elementos marciais de suas práticas na cena (que incluem adicionalmente o judô, o *aikido* e a capoeira) (SARTURI, 2016).



precisas, no sentido da necessidade e da escolha certa. Flávia Felício e Ana Paula Barbosa eram praticantes de *Shen She Chuen* há quatro anos e um ano e três meses, respectivamente, quando iniciamos nossos estudos. Complementarmente, ambas são atrizes amadoras tendo cursado teatro no Conservatório Carlos Gomes de Campinas-SP. A meu convite, no intuito de debruçar-nos sobre a pesquisa de luta cênica, formamos um grupo de estudo ao qual batizamos de Kin Lai.

*Kin lai*, como explicado anteriormente, é uma saudação na qual a mão esquerda em formato de “C”, simbolizando a lua, “segura” a mão direita em forma de punho cerrado representando o sol. O termo *kin lai* traduz um equilíbrio das polaridades, positivo e negativo, quente e frio, masculino e feminino, *ying* e *yang*, o *tao*. Em um contexto marcial, seriam as mãos do ataque e da defesa, e esse cumprimento faz parte do cotidiano e das aberturas e fechamentos<sup>77</sup> de formas contidas no sistema *Shen She Chuen*. Essa saudação é realizada pelos membros das famílias de *gong fu* como uma saudação entre os praticantes do sistema; é realizado em direção ao altar da escola ao entrar e sair do recinto e precede as apresentações de formas na academia ou em competições. Antes de realizar as formas faz-se o cumprimento voltado para o altar e então para o *sifu* ou irmão mais graduado. Quando com uma das mãos ocupadas, subtrai-se a mão do ataque, mantendo a mão educada, culta, a da defesa. Pela sua simbologia e pela tradição de ser um cumprimento que antecede a apresentação de formas, o nome nos pareceu adequado para este grupo de estudo.

Os encontros semanais duravam duas horas e tiveram início em 12 de abril de 2017, no Núcleo Holístico Anahata, em Americana-SP. Cedido gentilmente pela Ana para os nossos encontros, a pequena sobreloja abriga as aulas de *yoga* ministradas por ela. Adicionalmente ao *gong fu*, ambas são praticantes de *tai chi chuan* e Ana tem vivências em diversas artes corporais, entre elas a *yoga*, algumas técnicas circenses e o *pole dance*.

<sup>77</sup> As “aberturas” e “fechamentos” são movimentações que indicam respectivamente o início e o fim da forma. Por exemplo, no *She Zhao Zhu*, ou “Serpente busca a pérola”, primeira forma do *Shen She Chuen*, em seus movimentos de abertura traduzem poeticamente a terra, o céu, o homem no meio e a busca dos tesouros escondidos, esta sequência é seguida por uma saudação, o *kin lai*.

A prática marcial e o estudo sobre a Jornada do Herói no Kin Lai foram investigados, no início de nossos encontros, de maneira avulsa, e aos poucos se entrelaçaram em um processo de retroalimentação. Ou seja, gradualmente esses saberes passaram a se contaminar influenciando a formatação e direcionamento dos estudos e das práticas realizadas. A frente prática partiu da introdução de princípios de luta cênica, elencados anteriormente, de modo que a base comum permitiu um desenvolvimento suave por partilharmos *Shen She Chuen* como técnica marcial, pois estávamos familiarizadas com as mesmas terminologias para posturas e técnicas. E o estudo das obras de Campbell e Vogler gradualmente passaram do entendimento para ativamente percebê-las em obras dramáticas textuais e, posteriormente, em dramaturgias corporais de luta.

Cito também como aliado um outro grupo de estudo de luta, o Lutemos!, formado por Alécia Lorrana, Cadu Ramos – ambos formados bacharéis no Departamento de Artes Cênicas da Unicamp, Jotapê Antunes formado licenciado pela Universidade Federal de Ouro Preto – e eu. Sobre os estudos desenvolvidos por esse grupo, falarei mais adiante no Ato III.

### 2.1.2 - Provas

As Provas no início do Segundo Ato são geralmente obstáculos difíceis, mas não têm o caráter de vida ou morte dos últimos eventos [...].

As Provas podem ser uma continuação do treinamento do Mentor. Muitos Mentores acompanham seus heróis até aqui na aventura, aconselhando-os para as grandes rodadas vindouras (VOGLER, 2015, p. 195).

A indústria cinematográfica chinesa possui um longo histórico de produções de lutas cênicas. A audiência de seus filmes de ação demanda lutas longas, em grande número e de variados estilos, promovendo abundante material para a presente análise. Percebendo o potencial interesse dos espectadores, a problemática dos diretores de filmes de *gong fu* após os anos 1970, segundo David Bordwell, era: “Como motivar mais e variadas lutas?” (BORDWELL, 2003, p. 10). O foco dos artistas envolvidos nesses longas-metragens reside na composição e

atuação das lutas cênicas. Dessa maneira, os atores principais não estão focados na interpretação textual, viés comum no Ocidente, mas em realizar notáveis e diversificadas lutas em suas produções.

Esses filmes são, em geral, encarados no ocidente como obras de qualidade inferior, no entanto, sendo este um estudo sobre a dramaturgia de luta, percebemos a riqueza das contribuições que surgem dessas produções por artistas com o enfoque no embate cênico. Esses filmes proporcionam um vasto material com longos combates e variados em sistemas marciais, armas, número de combatentes e motivações para o enfrentamento. Adicionalmente, o reconhecimento das ações de luta é facilitado nessa escolha por ter bases análogas ao meu estudo marcial, mesmo que se trate de diferentes sistemas de *gong fu*.

Na busca de entender as dimensões narrativas e míticas de uma luta cênica, exemplarmente fiz o mapeamento e análise de lutas em filmes de *gong fu*. Apresento aqui o estudo da cena/luta final do filme *Way of the dragon* (traduzido no Brasil como *O voo do dragão*), com atuação de Bruce Lee, que também assina a direção de 1972. Para essa escolha, foram vistos todos os filmes do artista marcial, filósofo, ator e cineasta considerado um dos grandes responsáveis pela popularização do *gong fu* no Ocidente. Assisti também a mais de cem filmes de alguns dos principais vencedores do prêmio de melhor coreografia de ação do Hong Kong Film Awards, surgido em 1982, que é a maior premiação do cinema chinês do gênero. Dentre os vencedores de filmes assistidos, citamos Jackie Chan, artista marcial, ator, coreógrafo, dublê e cineasta que atuou em filmes como *Police story* (CHAN, 1985), *Drunken master* (YUEN, LAU, 1978) e *Hora do rush* (RATNER, 1998); Yuen Woo-ping, artista marcial, ator, coreógrafo e cineasta, responsável pelas coreografias de “Matrix” (WACHOWSKI, 1999, 2003a, 2003b), *Tigre e o dragão* (LEE, 2000), *Kill Bill* (TARANTINO, 2003, 2004) e *Wong Fei Hung* (traduzido no Brasil como *Era uma vez na China*) (TSUI, 1991); Donnie Yen, ator, artista marcial e coreógrafo que atua na sequência *Ip man* (YIP, 2008, 2010, 2015), *Iron monkey* (YUEN, 1993) e *Rogue one: Uma história Star wars* (EDWARDS, 2016); e Jet Li, ator e artista marcial de *Herói* (ZHANG, 2002), *O mestre das armas* (YU,

2006) e Os mercenários (STALLONE, 2010, WEST, 2012, HUGHES, 2014). Escolhi essa luta por ser uma composição de luta cênica realizada por dois exímios e reconhecidos artistas marciais, Bruce Lee e Chuck Norris. Norris é ator e artista marcial, que na época do filme havia sido sete vezes campeão nos Estados Unidos e mundial de *karate-do*. Essa luta está vinculada a uma dramaturgia, e mais próxima de uma realidade das artes das cenas, pois conta com poucos efeitos especiais, com tomadas estáveis e sem as edições frenéticas com os recortes de poucos segundos que caracterizam o cinema de ação hoje.



2.1

dis  
ME  
due  
S;  
eu  
ra

Chinesa, em São Francisco – Califórnia, em 1940, Bruce Jun Fan Lee, ou Lee Siu Loong, foi criado em Hong Kong. O ator mirim e aluno do famoso mestre Yip Man do *Wing Chun*<sup>78</sup> foi praticante de diversas artes marciais antes de fundar o *Jeet Kune Do*<sup>79</sup>. A projeção do trabalho de Bruce Lee no Ocidente inicia-se com sua participação no seriado de televisão americana *The green hornet* (traduzido no Brasil como *Besouro verde*) (TRENDLE 1966-1967), onde vivia o ajudante do herói, Kato. Após o cancelamento da série, Lee volta a Hong Kong para seguir a carreira de ator em filmes.

Lee fez pequenas participações em longas e seriados, todavia, apesar de ter se tornado um ícone das artes marciais, apenas protagonizou quatro filmes antes de sua morte precoce, aos 32 anos<sup>80</sup>. David Chute<sup>81</sup> afirma que Lee “continua a ser ferozmente o ícone internacional mais popular de dois punhos (e com os dois pés) de proezas do *gong fu*” (CHUTE, 2003, p. 5). A visibilidade de Lee na China pelo sucesso de *The green hornet* lhe permite certa liberdade de criação em seus filmes. Assim, Lee torna-se um dos expoentes dos filmes de *gong fu* do início da década de 1970. A partir desse momento, a ênfase em lutas mais realistas instaura no cinema um espaço para artistas marciais no lugar de atores que imitavam as movimentações (TEO, 2003). A mistura das artes marciais tradicionais chinesas com elementos ocidentais proposta por Lee (TEO, 2003), talvez influenciado por sua estadia americana, constitui um dos fatores do reconhecimento internacional de seus filmes pelo público e pela crítica.

Lee começa a fazer parte da cultura de massa a partir da década de 1970 (MIRANDA, 2016), passando a povoar o imaginário marcial de praticantes e

78 *Gong fu* do sul da China, caracterizado pelos golpes curtos, rápidos e duros. Chute afirma que o nome do estilo faz referência à sua criadora (CHUTE, 2003, p. 7), Miranda, por outro lado, afirma que o fundador do *Wing Chun* seria Tao Sao Ng, que o teria aprendido com uma monja Shaolin (MIRANDA, 2010).

79 *Jeet Kune Do* é uma expressão marcial criada por Bruce Lee, pode ser traduzida como “Caminho do Punho que Intercepta”, cujas principais bases guias são a simplicidade, a franqueza e a liberdade.

80 São eles em ordem cronológica: *Big boss* (LO, 1971), *The way of the dragon* (LEE, 1972), *Fist of fury* (LO, 1972) e *Enter the dragon* (CLOUSE, 1973). Bruce Lee morre antes da estreia de *Enter the dragon* e de terminar as gravações de *Game of death* (CLOUSE, 1978), que é lançado postumamente com outro roteiro e com outros atores e dublês nas cenas não gravadas.

81 David Chute trabalhou nos jornais *Maine Times*, *The Boston Phoenix* e o *Los Angeles Herald Examiner*, e contribuiu com artigos para o *Los Angeles Times*, *Premiere*, *Rolling Stone* e *LA Weekly*. (CHUTE, 2003)



apreciadores das artes marciais. Não à toa, suas produções artísticas, bibliográficas e entrevistas são citadas como referencial por Zamarioli<sup>82</sup> (2017) e Kreng (2008); Chute, Bordwell<sup>83</sup> e Teo<sup>84</sup> usam Lee como modelo de comparação com outros artistas, obras e estética em seus artigos em *Heroic grace: The chinese martial art film*” (2003) e é tema para Andraus, Santos e Mendonça (2011) e Miranda (2016).

Mas qual a diferença de Lee para seus predecessores? Quais diferenças marcam-no como referencial em nosso imaginário? O que o faz ser uma das pessoas mais influentes no século XX segundo a revista *Time* (2005)? Andraus, Santos e Mendonça falam sobre sua virtuosidade e seu extensivo treino marcial (2011). Embora tenhamos hoje uma estreita relação entre genuínos artistas marciais e o cinema de Hong Kong, segundo Teo, Lee tipifica essa relação que era predominada por artistas imitando movimentos marciais (2003). Kreng fala sobre algumas de suas singularidades, como sua presença, uma intangível mágica, um magnetismo ou carisma; das novidades a cada filme, apesar da simplicidade das coreografias; e nota ainda o diferente *timing* de cena proposto por Lee. Enquanto na década de 1970 as lutas em filmes tendiam a ter o tempo e o ritmo extremamente metronômicos, Lee combinava surtos de ação e pausas, análogas aos filmes de samurai japoneses (KRENG, 2008). Boardwell coloca que Lee “ensinou” aos cineastas a necessidade de criar vários vilões durante a trama, que seriam etapas que antecederiam o grande vilão final (2003). Miranda aborda as reverberações filosóficas de Lee em seus filmes e os sincretismos de culturas e artes marciais em sua corporeidade (2016). Teo afirma também que Lee é o precursor da tendência de filmes de artes marciais com elementos semelhantes ao estilo de ação ocidental, como filmes de James Bond (2003). Lee está no trânsito Oriente e Ocidente,

---

82 Débora Zamarioli é praticante do *gong fu Choy Lai Fut*, bacharela em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Campinas, mestra pela Universidade Estadual de São Paulo e doutora pela Universidade Federal de Santa Catarina, onde defendeu a tese *Uma atriz em cultivo pelas artes marciais: a transformação do espírito e da personalidade no treinamento de Choy Lay Fut* (2017), tornando-se docente na mesma instituição.

83 David Bordwell leciona na Universidade de Wisconsin-Madison, onde ele é professor de Humanidades e de Estudos de Cinema. Escritor de livros de teoria do cinema e história, incluindo dois sobre cinema asiático: *Ozu and the poetics of cinema* (1988) e *Planet Hong Kong: Popular cinema and the art of entertainment* (2000) (BORDWELL, 2003).

84 Stephen Teo escreveu extensivamente sobre o cinema de Hong Kong, e tem doutorado sobre o gênero *wuxia*. É o autor do *Hong Kong cinema: The extra dimensions* (TEO, 1997).

presente no seu nascimento e em sua formação. Por meio da singularidade do artista firma-se, com *Enter the dragon* (CLOUSE, 1973), uma parceria entre as indústrias de cinema de Hollywood e Hong Kong.

Essa mistura de referências entre Ocidente e Oriente, o exercício de maestria marcial, um pensamento diferenciado sobre a dramaturgia, a inserção de elementos filosóficos, as variações rítmicas, aos quais eu adiciono a dramaticidade e o realismo das lutas em comparação aos filmes da mesma época, fazem de Bruce Lee uma referência do imaginário marcial por instaurar, pelas palavras de Miranda, “uma nova estética da violência” (2016).

As coreografias de Lee não são particularmente complexas, e o interesse está em uma certa tensão criada em suas lutas pela construção dramatúrgica e pela atuação que combinam técnica e velocidade marcial com pausas apreensivas. Essas são qualidades que aproximam Lee de uma luta cênica teatral, que não pode contar com as longas lutas com inúmeros cortes, como faz Jackie Chan, ou com os efeitos especiais dos quais dispõe Yuen Woo-Ping em *Matrix* (WACHOWSKI, 1999, 2003a, 2003b) ou em “*O tigre e o dragão*” (LEE, 2000).

Após o sucesso de *Big boss*, de 1971 (traduzido no Brasil como *Dragão chinês*), e de *Fist of fury*, de 1972 (traduzido como *A fúria do dragão*), Bruce Lee, sendo responsável pelas decisões criativas, e Raymond Chow, pelas administrativas, fundam a Concord Production Inc. Dessa forma, *The way of the dragon*, de 1972, é o primeiro filme da Concord Production Inc. em coprodução com a Golden Harvest, e o terceiro filme de Lee, cujo título no Brasil é *O voo do dragão*. Neste, Lee acumula os papéis artísticos de roteirista, ator e diretor. *The way of the dragon* conta com a atuação de Nora Miao, primeira atriz a fechar um contrato de exclusividade com a Golden Harvest e que participou das duas primeiras produções filmográficas com Lee; e de Chuck Norris, ator e artista marcial. Antes de sua morte, Lee finalizou apenas mais um filme: *Enter the dragon* (traduzido no Brasil como *Operação dragão*), com direção de Robert Clouse (1973).



Para melhor apreciação da análise e transporte estrutural, aconselhamos ao leitor assistir ao filme ou ao menos à luta em questão, e atentar para a tabela de transposição da Jornada do Herói para as lutas cênicas. A luta final de *The way of the dragon* se inicia aos 71 minutos de filme. Vale lembrar que não adoto a leitura das etapas *monomíticas* do filme, mas faço uma análise da luta entre Tang Lung e Colt baseando-me no estudo de Vogler.

**Tabela 2.** A transposição do monomito de Vogler para a luta cênica

	<i>Monomito de Vogler</i>	<i>Monomito da luta cênica</i>
1º Ato		
Mundo comum	Trata-se do mundo trivial, o ambiente habitual do herói, onde são apresentadas ao público as regras segundo as quais o herói vive. Em geral, há contraste do Mundo comum com o Mundo especial.	Precedentes da luta, quando descobrimos o contexto que levará à luta, quem são as personagens, sua disposição e as motivações para o embate.
Chamado à aventura	Apresenta-se ao herói um problema, um desafio ou uma aventura.	Provocação para o embate, seja um assalto, um esbarrão, um pedido de ajuda, o convite para testar habilidades marciais no caso de uma luta amistosa ou o anúncio

		do nome dos combatentes em uma luta de campeonato.
Recusa do chamado	O herói não está comprometido com a jornada, e recusa – ou hesita – por ter medo, especialmente do desconhecido.	Motivações para evitar o embate, por medo do(s) oponente(s) ou por medo das consequências negativas que a luta pode trazer.
Encontro com o mentor	Encontro do herói com um mentor, normalmente na figura de um ancião que o incentiva a enfrentar o desconhecido e/ou lhe dá presentes.	O que ou quem incentiva a lutar, oferece apoio ou aconselha a personagem após a Recusa do chamado.
2º Ato		
Travessia do primeiro limiar	Quando o herói se compromete com a jornada no mundo novo e especial e está pronto para enfrentar as consequências do Chamado à aventura.	É quando a briga fisicamente começa. Nesse momento, pode haver uma reapresentação da(s) personagem(ns) no universo marcial; movimentos de apresentação são muito comuns nos filmes de <i>gong fu</i> antes das lutas, são

		<p>movimentos/posturas que colocam a personagem “em guarda”. Nos filmes de estilos tradicionais vemos posturas cujas características podem levar o espectador com algum conhecimento em artes marciais a identificar a qual estilo pertencem.</p>
Provas, aliados e inimigos	<p>Após entrar no mundo especial, o herói deve encontrar desafios e provas fazendo aliados e inimigos; e começa a aprender as regras do mundo especial.</p>	<p>Aqui a personagem conhece e aprende sobre as qualidades e falhas técnicas do adversário, podendo surgir aliados de ambos os lados.</p>
Aproximação da caverna secreta	<p>O herói se aproxima do ponto mais perigoso do mundo especial, onde se encontra o seu maior inimigo, num local onde normalmente se prepara e planeja para derrotar o inimigo.</p>	<p>Quando a personagem se adapta tecnicamente para tentar vencer o adversário. É o momento em que a maestria marcial ou a sorte se revelam; aqui se descobre que a ação correta no tempo correto pode ser a chave para a vitória.</p>

Provação	O herói, nesta etapa sombria de tensão e suspense, confronta seu maior medo e a possibilidade de morte.	Momento em que a personagem parece derrotada ou morta; pode ser também a morte de um aliado ou parecer que não cumprirá o objetivo da luta.
Recompensa	Depois de sobreviver à morte, o herói recebe a recompensa – objeto, elixir, símbolo ou conhecimento – para reconciliar-se com forças hostis. Vemos aqui a transformação do herói, uma mutação de sua imagem.	Momento em que a personagem consegue transcender o conhecimento técnico e físico até então apresentado; a recompensa pode ser o verdadeiro entendimento de uma técnica que não conseguiu dominar até aquele momento. Em situações de muita desvantagem ou lutas cômicas, a recompensa pelo esforço pode ser um golpe de sorte permitindo que a personagem escape da morte.
3º Ato		
Caminho de volta	O herói deve enfrentar com as consequências de lidar	A personagem pode sofrer os danos

	com as forças obscuras da Provação. Ele percebe que deve deixar o mundo especial, mas que ainda existem testes e provações a serem enfrentados.	causados pelo excessivo esforço físico, escolher poupar o vilão da morte e/ou desistir da luta.
Ressurreição	O herói passa por um último teste de vida e morte no qual garante que aprendeu as lições da Provação.	A personagem pode sofrer uma última investida traiçoeira do inimigo derrotado, na qual o vence definitivamente. Ou ato que confirme a vitória.
Retorno com o elixir	O herói retorna trazendo a Recompensa, beneficiando o mundo comum.	A personagem faz uso ou aproveita os frutos da vitória, que podem ser a utilização do objeto, conhecimento adquirido ou reconhecimento público da vitória.

### 2.1.2.2 - Análise da luta final de *The way of the dragon*

No Mundo comum, Chen Ching-hua (Nora Miao) herda um restaurante do pai e por isso vem enfrentando problemas com um grande sindicato local. O sindicato tem interesse nas terras do restaurante, por isso deseja comprá-lo. Com a recusa de Chen Ching-hua de vendê-lo, a entidade passou a contratar bandidos para espantar os clientes. Sem conseguir uma ajuda efetiva da polícia, Chen Ching-hua requisita a ajuda de seu tio que vive na China, que impossibilitado de vir, envia

Tang Lung (Bruce Lee) em seu lugar. A primeira aparição de Tang Lung é no aeroporto em Roma, onde Chen Ching-hua mora há 12 anos; lá o vemos portando um *ifu*, roupa tradicional chinesa, visivelmente desconfiado, deslocado da cultura e com dificuldades de comunicação por não saber a língua. Ao pedir ajuda do tio, Chen Ching-hua pensou que ele enviaria um advogado para auxiliá-la e parece desgostosa com o aliado que lhe é proposto: Tang Lung, amigo do tio, um diligente praticante de artes marciais que vive em uma fazenda nos arredores da cidade de Hong Kong. Na primeira ida de Tang Lung ao restaurante, conhecemos um outro tio de Chen Ching-hua, Wang, que a auxilia no restaurante, e os outros funcionários que são praticantes de *karate-do*. Durante esse dia aparecem bandidos que afastam os pouco clientes que ainda restam, e pressionam Chen Ching-hua a dar uma resposta sobre a venda do restaurante até a noite. Um grupo de bandidos do sindicato surge à noite e se desentende com um dos funcionários; Chen Ching-hua e o tio tentam acalmar a situação. Para que não se destrua o restaurante, os bandidos e os funcionários movem a luta para os fundos do estabelecimento onde, em um duelo, o funcionário mais experiente de *karate-do* é derrubado por um dos bandidos, que, após a vitória, faz chacota da arte marcial chinesa. Tang Lung assume a contenda, vence facilmente os quatro bandidos e ganha a confiança e o respeito de Chen Ching-hua e dos funcionários, apenas o tio Wang parece desgostoso por antever futuras retaliações. Tang Lung é um exímio lutador de *gong fu* e consegue prevenir um ataque com arma de fogo na casa de Chen Ching-hua, além de um segundo ataque ao restaurante com a presença de um grande grupo de bandidos e do chefe do sindicato. Em um novo ataque à casa, Chen Ching-hua é raptada pelo sindicato que tenta forçá-la a assinar o contrato de venda, mas antes que isso ocorra, ela é salva por Tang Lung e os funcionários do restaurante. Para vencer Tang Lung, o chefe do sindicato contrata três mestres de *karate-do*, sendo o melhor deles Colt (Chuck Norris). Com a falsa intenção de um acordo pacífico, um dos homens do sindicato atrai tio Wang, os demais funcionários do restaurante e Tang Lung para uma armadilha.

Chegando ao local da armadilha, um grande descampado, o homem do sindicato foge e então surgem dois karatecas, com *kimonos* e faixas pretas<sup>85</sup>, contratados pelo sindicato. Inicia-se uma luta entre os funcionários e os dois karatecas, após algumas trocas de golpes os funcionários parecem estar em desvantagem. O Chamado à aventura inicia-se com um dos karatecas nocauteando um dos funcionários. Tang Lung intervém e com seu auxílio ambos os karatecas são vencidos. O homem do sindicato reaparece e atrai Tang Lung para longe, de onde a ação, entre os funcionários e os karatecas, toma lugar. Tio Wang, sem a presença de Tang Lung, esfaqueia e mata os funcionários do restaurante e ficamos sabendo que ele fez um acordo com o sindicato para a venda do restaurante, assim se revelando uma personagem camaleônica, transformando-se em uma sombra, em um inimigo. Na perseguição, Tang Lung segue o homem até as ruínas do Coliseu<sup>86</sup>. Após uma série de caminhos escuros, Tang Lung varre com o olhar as ruínas do Coliseu, ele está em uma baixa entrada e percebe Colt ao longe no sol em uma das altas<sup>87</sup> janelas do Coliseu. Tang Lung veste seu *ifu* negro, Colt está de *kimono* branco com a faixa preta na cintura. Para além das altas paredes, vemos também um intrincado labirinto que ficava sob a arena onde eram guardados os equipamentos e animais. Colt faz então o gesto com o polegar em riste e os demais dedos cerrados e gira o pulso para baixo, gesto conhecido para pedir a condenação de gladiadores<sup>88</sup>. Tang Lung faz um gesto para que Colt venha até ele. Tang Lung

---

85 Na roupa tradicional do *karate-do* em geral, o *kimono* e as cores das faixas são um indicativo da graduação do praticante. A ordem das cores varia de acordo com as diferentes escolas, mas em quase todos a faixa branca é para os iniciantes, e conforme o aluno for se graduando vão acontecendo as trocas de faixa até chegar à última, a preta.

86 Segundo a *National Geographic Society*, o Coliseu também é conhecido como Anfiteatro Flaviano por sua construção e reformas realizadas durante o regime de três imperadores da família *Flavius*. O Coliseu localizado no centro de Roma podia comportar mais de 50.000 espectadores, seu formato é ovalado com 189 por 156 metros de tamanho. Além dos “jogos”, as lutas entre gladiadores, o Coliseu também era palco de apresentações dramáticas, encenações de batalhas famosas e execuções públicas.

87 A altura do terreno faz parte de estratégias marciais, segundo Sun Tzu em *A arte da guerra* (ver glossário) é preferível antecipar-se ao inimigo e ocupar os lugares mais elevados e ensolarados (TZU, 2007). A antecipação de Colt coloca-o em posição elevada e no sol, ou seja, em vantagem em relação a Tang Lung.

88 O gesto *pollice verso* provavelmente simboliza uma espada e quer dizer “com o polegar virado”, mas não se sabe para que lado o polegar apontaria ao se pedir a vida ou a morte de um gladiador. Segundo a reportagem “Os erros de proporções bíblicas nos filmes da Semana Santa”, do jornal *El País*, o gesto com o polegar voltado para baixo teria sido inventado por Jean-Leon Gérôme no século XIX em seu quadro *Pollice verso*. Segundo a mesma fonte, o quadro teria inspirado o filme *Ben-Hur* (WYLER, 1959), assim a utilização do gesto se consagraria em diversos filmes e seriados que retrataram a época (ALTARES, 2018). Esse gesto passou para nosso cotidiano usado para baixo quando algo deu errado ou é ruim e, para cima, quando deu certo ou é bom. Essa ideia foi tão



caminha pelas escuras ruínas labirínticas do Coliseu, testando algumas saídas, indicando uma Recusa do chamado. Durante essa caminhada, Colt espreita e observa de uma posição ensolarada e superior. A música de suspense é completada pelo ecoar da voz do homem do sindicato que ameaça Tang Lung fazendo também um jogo psicológico. Tang Lung, ao chegar a uma escadaria, assusta-se com um gato; vemos um Tang Lung alerta, pronto para uma luta se necessário. Aqui o gato cumpre a função de um guardião do limiar, este é responsável por não deixar que passem a não ser que se esteja pronto para a travessia para o mundo especial, que nessa transposição seria a luta. Tang Lung observa as escadas com precaução, e as sobe agilmente. O limiar de Tang Lung é sombrio mas ele faz a Travessia do primeiro limiar e encontra uma outra escada, esta ensolarada como as imagens que vimos até então de Colt. Finalmente, Tang Lung encontra Colt, em uma área alta, mas coberta do Coliseu. Esse local é intermediário entre o sol em que Colt se encontrava e as sombras de onde emergiu Tang Lung. Ambos se encaram e, sem que palavra alguma seja dita, percebem a inevitabilidade do embate. Colt retira a faixa e a parte superior do *kimono*, vira-se de costas e passa a se aquecer, Tang Lung faz o mesmo com seu *ifu* e também vira de costas e aquece-se. Ambos se alongam, mobilizam as articulações e desferem alguns golpes no ar, ainda de costas um para o outro. As ações são peculiares e valem aqui algumas especulações de leitura. Essas ações denotam um respeito: ambos esperam que o outro se aqueça para que esteja em suas melhores condições. O ato de retirar suas vestimentas superiores, revela que nenhuma arma será utilizada, e que não há nenhuma arma escondida. Marcialmente falando dar as costas para o inimigo pode ser mortal, e o ato de virarem as costas é tremendamente revelador de uma ética marcial entre os combatentes, além de revelar, cenicamente que a luta entre eles ainda não começou. Alguns gatos circulam e um filhote de gato observa a cena.

A obra escolhe que esses felinos, particularmente o filhote, sejam as testemunhas da luta. Embora a domesticação dos gatos seja atribuída aos egípcios há cerca de 3.600 anos, estudos de registros fósseis recentes comprovam que a aproximação entre humanos e gatos tenha se iniciado anteriormente, há cerca de

---

difundida que a rede social Facebook a adotou como seu logo e se tornou sinônimo de “curtir” em postagens.

10.000 anos. Ao contrário de outros animais, a relação de benefício ao homem não se estabelece como no caso de ovelhas com a lã, dos animais de corte para alimentação ou dos cães que foram treinados e domesticados para uma variedade de funções como a de caça ou a guarda. Acredita-se que a aproximação tenha acontecido graças ao instinto de caça dos felinos: os gatos teriam provavelmente preferido viver próximo ao homem devido às oportunidades de alimentação. Embora os gatos tenham, além de sua beleza, beneficiado o homem controlando a população de roedores, a independência de buscar alimentos, na maior parte dos felinos, faz com que mantenham suas características instintivas e selvagens, ralentando seu processo de domesticação. Os gatos domésticos, e a maior parte dos gatos selvagens, são caçadores solitários e territoriais, defendendo bravamente seus lares contra outros gatos (DRISCOLL, CLUTTON-BROCK, KITCHENER, O'BRIEN, 2009). Elucubramos aqui que a escolha dos gatos domésticos como “espectadores” da luta cria um paralelo entre os felinos e os lutadores. Tang Lung, como os gatos domésticos, tende a lutar só e defende o restaurante e o seu grupo de invasões dos bandidos. Colt, também um lutador solitário, invade o território de Tang Lung, assim, a luta é inevitável. A luta aflora os nossos instintos de sobrevivência, nos aproximando do que temos de mais selvagem, de um felino que não chegou a ser completamente domesticado. E reconhecendo em Tang Lung e Colt uma relação com as artes marciais e a luta de um *do*, um caminho, uma forma de vida, reconhecemos neles o próprio felino, o próprio instinto.

Terminadas as preparações, suados, Colt e Tang Lung manifestam corpos prontos para uma luta com as ruínas da arena das batalhas de gladiadores do Coliseu ao fundo. Durante os quase três minutos em que se dão as ações de preparação, os lutadores não trocam uma única palavra, a tensão vai sendo construída e chega no auge após eles se locomovem para um local com mais espaço, ao montarem a guarda (posição de combate) ao som de graves percussões. Um miado estridente do filhote de gato é o “gongo”<sup>89</sup> para o início da luta e da etapa Provas, aliados e inimigos. Esta etapa conta apenas com as provas, pois estão em

---

89 O gongo ou o sino fazem o sinal auditivo para o começo de várias lutas que têm modalidades esportivas como o boxe. Aqui, temos mais um signo que remete à ética marcial, neste caso, do campo esportivo.

um recinto isolado no Coliseu, ou seja, sem Aliados por perto. A luta inicia-se com equilibrado número de ataques, que são ora defendidos, ora desviados pelo oponente, ambos parecem estudar o movimento do adversário. Após conseguir desviar de um chute, Colt atinge Tang Lung com um chute circular por trás. É a primeira vez no filme que Tang Lung toma um golpe estando em estado de alerta, assim, notamos que Colt é um primoroso lutador, muito diferente dos inimigos enfrentados anteriormente por Tang Lung. Colt sorri e aguarda Tang Lung se levantar, cortesia que perdurará por toda a luta, revelando novamente uma ética para o duelo. Tang Lung parece ficar bravo com o golpe tomado e parte para a ofensiva, mas a sua Provação não será fácil. Colt consegue entrar com sequências de golpes, Tang Lung resiste puxando os pêlos do peito de Colt, Colt entra com uma nova sequência de golpes e novamente derruba Tang Lung. Colt faz um sinal negativo para Tang Lung, repreendendo a ação de puxar os pêlos. O gesto negativo<sup>90</sup> foi feito várias vezes no filme por Tang Lung para proibir as investidas dos bandidos contra o restaurante e contra Chen Ching-hua. Assim, Colt assume, com esse gesto, o lugar de proibir e permitir, antes ocupado por Tang Lung. Tang Lung levanta-se, limpa a poeira e a trilha sonora anuncia à Aproximação da caverna secreta. Esta é uma etapa onde o herói se prepara, faz os últimos ajustes para enfrentar o vilão; se o herói estuda o terreno e prepara suas armas, a personagem guerreira faz aqui sua virada por meio da qual propõe uma nova técnica, ou a adaptação técnica, em que surge uma nova arma ou uma nova forma de utilizá-la. Tang Lung muda a sua movimentação e passa a fazer *footworks* análogos ao do boxe. Tang Lung esquiva-se e finta movimentos para impedir o avanço de Colt; a mudança é observada pelo gato que reforça a atenção do espectador para a reviravolta da luta. Observamos em câmera lenta um ágil Tang Lung que consegue desviar dos ataques de Colt. Após a adaptação, vemos um Tang Lung ágil e em constante movimentação e um Colt mais estático. E a Recompensa surge com Colt incomodado com a nova movimentação por não mais conseguir encontrar entradas para seus golpes. O gato brinca com uma bolinha de papel, um espelho da dominação do oponente que acontece na luta. Na Recompensa, Tang Lung consegue não apenas desviar dos golpes como também acertar diversos chutes em

---

90 Como Tang Lung e os bandidos não falam nenhuma língua comum, Tang Lung usa de gestos simples para se comunicar.

Colt, que cai. Entendendo como vencer o adversário, Tang Lung encaixa diversos golpes, Colt é derrubado algumas vezes, e Tang Lung demonstra a mesma ética ao aguardar que o oponente se levante. Colt tenta realizar também os *footworks* de Tang Lung, mas sem sucesso. Colt cai mais uma vez e o desfecho da luta parece claro. Temos ainda uma sequência de golpes que confirmam a vitória de Tang Lung. Tang Lung acerta o joelho e o cotovelo de Colt, que parecem estar inutilizados. Tang Lung inicia O Caminho de volta pois parece ter intenção de encerrar a luta ao notar que Colt não consegue se levantar ou mover o braço direito. O gato observa a etapa da Ressurreição com a última investida de Colt, que apesar de muito machucado, persevera em querer lutar. Tang Lung acaba matando o adversário que valorosamente persistiu na luta; Tang Lung lamenta a morte do virtuoso inimigo. Ao colocar o próprio *ifu*, lembra-se da vestimenta retirada por Colt, busca o *kimono* e a faixa preta e respeitosamente os coloca sobre o corpo de Colt. Tang Lung ouve passos do homem do sindicato que o atraiu para a armadilha, o Retorno com o elixir é o seu regresso para junto dos companheiros, carregando o elixir da neutralização da ameaça de Colt, ainda no encalço do homem do sindicato. Chegando no descampado onde essa ação começou, o homem do sindicato encontra o tio Wang e o avisa de que perderam. Wang tenta manter a farsa ao se cortar e fingir que foi atacado pelo homem do sindicato. O chefe do sindicato chega ao local e atira em seu aliado. Durante essa ação, Tang Lung percebe a traição de Wang que segurava uma faca para atacá-lo, mas o tio também é morto pelo chefe do sindicato. Tang Lung consegue esconder-se atrás de uma árvore para evitar os tiros, neste momento a polícia chega com Chen Ching-hua e um funcionário do restaurante que não havia se envolvido na luta. O chefe é preso pela polícia. No cemitério, Chen Ching-hua e Tang Lung se despedem, Tang Lung retorna à Hong Kong.

Por meio dessa análise, percebemos que a leitura narrativa pode ser apoiada pelo *monomito*. A questão que resta é se essa estrutura pode ser usada como base para a composição de lutas cênicas.



**Figura 17.** Luta final entre Tang Lung (Bruce Lee) e Colt (Chuck Norris) em *The way of the dragon* (LEE, 1972).

### 2.1.3 - Inimigos

O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa. Em geral, é o lar dos monstros suprimidos de nosso mundo interior [...] A face negativa da Sombra nas histórias é projetada nos personagens que chamamos de vilões, antagonistas e inimigos (VOGLER, 2015, p. 111).

Sem um notável inimigo, um grande desafio, não haveria muito de uma história, não é mesmo? A sombra é uma função, e o seu papel dramático equivale a um oponente digno de ser combatido. Sendo desconhecida e obscura, é por vezes difícil de ser reconhecida e pode habitar inclusive o próprio herói. Aqui, discorrerei sobre as minhas sombras e inimigos...



### 2.1.3.1 – Traduções das artes marciais para a cena e a cópia

O primeiro inimigo que reconheci, que é a problemática inicial dessa pesquisa, é pensar a luta cênica dissociada da obra na qual se insere. Essa afirmação parece elementar, no entanto, no início dos estudos da marcialidade em cena, eu realizava a mera importação de uma forma marcial, recorrendo às cópias de sequências ou de exercícios de aplicações<sup>91</sup> de golpes. Essa forma de lidar com as lutas cênicas é identificada pelo mestre de lutas William Robbs nas primeiras notações da luta com espadas durante a era Vitoriana na qual utilizavam-se de “rotinas” conhecidas como “Combates básicos” que eram sequências escolhidas de acordo com a peça e repetidas tão frequentemente fossem necessárias (HOBBS, 1980). Então, assim como os primeiros mestres de lutas cênicas, que eram artistas marciais da esgrima que passaram a treinar e auxiliar na composição das lutas da cena, eu fazia uma cópia da arte marcial para a cena sem pensar sobre as implicações que essa transição em artes requer. As artes marciais têm boa parte da sua prática baseada na cópia e na repetição, é por meio dessas que o corpo marcial se constrói, um corpo alerta capaz de responder instantaneamente a um perigo; um corpo que repetiu inúmeras vezes as “respostas” a algum tipo de ataque; um corpo com força, alongamento e pronto para lidar com perigos iminentes. A cópia que era até então uma aliada surge como uma inimiga.

Zamarioli aponta a tradição como algo vivo (2017), em contraposição à acepção comum de imaginá-la estática. As tradições estão em mutação, se adaptando com as transformações do mundo e das gerações, e sua compreensão de imutabilidade vem pelo resgate de signos, costumes, ritos, muitas vezes dissociados de sua significação, ou seja, pela repetição de uma forma sem que se entenda o sentido. Se a beleza da tradição se estabelece na repetição, sua maldição também. Por um lado, mantém viva uma relação com a ancestralidade, hábitos, simbologias por meio de ritos; por outro mantém vivas as relações sociais datadas, repletas de misoginia e preconceitos. Nesse ponto, a forma de pensar a tradição de

---

91 Os exercícios de aplicação são realizados com um parceiro de treino sobre um conceito, uma forma que se estudou individualmente. Os exercícios são variados, mas é por meio deles que se entende como alguma angulação, posicionamento, encadeamento de ações/movimentos ou golpes, esquivas e defesas funcionam.



Zamarioli é alentadora, por colocar a atual geração como parte da tradição, o que tornaria a tradição mais permeável às mudanças necessárias em questões sociais e morais. A negociação entre sabedoria cristalizada e o potencial para inovações é a forma como Miranda apresenta os *katas* japoneses (2010). Essa concepção pode ser transposta para as formas do *gong fu*, nas quais identifico que as inovações não são sem atrito, seja nas divergências entre linhagens de um sistema ou na tentativa de manutenção de uma tradição cristalizada tanto pelos mestres quanto pelos discípulos. A negociação entre a sabedoria cristalizada e as potenciais inovações acontece também no deslocamento das artes marciais para outros campos. Inovações são propostas, por exemplo, quando as artes marciais se convertem em modalidade desportiva, em que essas mudanças ficam atreladas às regras da competição esportiva em questão. A “atualização” não é sem atritos, pois praticantes comumente questionam a descaracterização das artes e problematizam a “desmarcialização” da arte marcial no processo de torná-la um esporte. As artes da cena possuem “regras” mais mutáveis que o desporto, o que torna mais nebuloso perceber como propor essas modificações, especialmente sem “trair” os princípios culturais e filosóficos de uma dada arte marcial. Assim, fugir da cópia ao basear-se em uma arte tradicional não é tarefa fácil.

Ao ser indagado sobre como saber quais mudanças são justas, o *sifu* Dani Hu, em palestra na academia de Americana-SP, em 23/9/2018, respondeu que seria fundamental estar em contato e diálogo com a comunidade marcial, que incluiria o diálogo dentro da sua família marcial e com outras famílias correlatas. O outro crivo seria o do tempo, que permitiria amadurecer as “potencialidades de inovação”. Vale reconhecer uma analogia ao estudo acadêmico, segundo a qual os saberes são problematizados pela comunidade científica e o tempo indicará quais saberes serão perpetuados ou desconstruídos.

Não faço aqui uma crítica da cópia em si, afinal meu aprendizado perpassa constantemente a cópia de formas físicas para a organização lógica de conceitos, mas critico a cópia como finalidade. Penso a cópia como um meio de aprendizado e não como o resultado final. Por isso, me propus a repetir alguns

exercícios, repetir até que deles surgissem entendimentos e, dos entendimentos, surgissem conceitos. Para que depois, partindo do estudo e do entendimento dos conceitos, eu pudesse traduzi-los para a cena. Assim, foi apenas após a repetição exaustiva para incorporar, no sentido de corporificar, os conceitos, é que de fato consegui ter uma abstração que pudesse ser motor para uma criação artística, uma abstração que conseguisse suplantear a cópia.

### 2.1.3.2 – O *monomito*

No início desta pesquisa, eu me propunha a estudar a dramaturgia de luta colocando o *gong fu Shen She Chuen* em diálogo com o *monomito* de Vogler. Com o decorrer das disciplinas, do diálogo com outros colegas discentes, das pesquisas com os grupos Kin Lai e Lutemos!, com a avaliação da banca examinadora de qualificação composta pela Profa. Dra. Veronica Fabrini de Almeida e pelo Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto, bem como dos encontros do grupo de estudo e orientações com a Profa. Dra. Mariana Baruco Machado Andraus, passaram a se apontar outros caminhos e princípios na criação e composição de lutas que escapavam da proposta *monomítica* inicial. Assim, descrevo o reconhecimento das sombras contidas no próprio *monomito* em relação a essa pesquisa.

A primeira sombra foi apontada pelo mestre/aliado, Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici, que em uma partilha dessa pesquisa atentou para o fato de que estabelecer *a priori* o *monomito* como guia para a criação poderia “cegar” outras possibilidades, aconselhando que a estrutura fosse mais uma inspiração do que uma regra a ser seguida. Assim, percebi que ao tomar o *monomito* como forma de leitura de lutas, eu direcionava a percepção para encontrar o que eu já procurava: separar os diferentes momentos propostos nas lutas cênicas em etapas do *monomito*. Esse direcionamento do olhar fez com que eu também não reconhecesse as diferentes sutilezas que não se encaixavam nesse tipo de leitura. Com essas questões em mente, observadas também pela banca examinadora de qualificação, mas por outro

viés, reanalisei minuciosamente o filme *The way of the dragon* (LEE, 1972), para além da questão narrativa do *monomito* como a gestualidade, dados culturais, os signos e símbolos. Esse descolamento do *monomito* permitiu não apenas uma abertura da leitura como foi um dos precursores para mudar as experimentações no grupo de estudo Kin Lai.

Nos três primeiros meses de estudo com o grupo Kin Lai, nos debruçamos sobre os princípios de luta, as estruturas *monomíticas*, sua transposição para a luta e a análise de bibliografias e filmes que pudessem auxiliar na composição e criação de lutas cênicas. Depois passamos a nos dedicar à aplicação cênica desses conceitos na primeira cena do terceiro ato de *Romeu e Julieta*.

Escolhemos essa cena por sua complexidade dramática de luta, pelas motivações diversas de três personagens marcialmente treinadas e por haver ações requeridas pela dramaturgia textual que vão além da rubrica: “lutam”, “morre tal personagem”. Nela, temos Teobaldo impulsionado a lutar com Romeu pela ofensa de entrar e penetrar na festa na casa dos Capuletos; Romeu, que acaba de se casar com Julieta e não deseja o embate; Mercúcio, que já apontava antes do embate uma postura pouco prudente em relação aos Capuletos, assume a posição de combatente por não entender a desmotivação para a luta de Romeu; e esses objetivos estão inseridos no quadro de o príncipe ter proibido as lutas nas ruas de Verona sob a pena de morte ao infrator.

Como tínhamos o *monomito* como principal estrutura, iniciamos o trabalho realizando a análise *monomítica* da obra como se segue na tabela 3.

**Tabela 3.** *Monomito da peça Romeu e Julieta*

Etapas do <i>Monomito</i>	<i>Romeu e Julieta</i>
Ato I	
Mundo comum	Inimizade entre as famílias / Guerra civil – Proibição das lutas pelo Príncipe/ Apresentação de Romeu/ Apresentação de Julieta (Prólogo; Ato I, cenas 1-4)
Chamado à aventura	Festa na casa dos Capuleto – Encontro de Romeu e Julieta (Ato I, início da cena 5)
A Recusa do chamado	Descoberta de que são de famílias inimigas, cena do balcão (Ato I, final da cena 5; Ato II, cenas 1 e 2)
Encontro com o Mentor	Frei para Romeu, Ama para Julieta (Ato II cenas 3-5)
Ato II	
Travessia do primeiro limiar	Casamento (Ato II, cena 6)
Provas, aliados e inimigos	Luta entre Romeu, Teobaldo e Mercúcio, banimento de Romeu (Ato III, cenas 1-3)

Aproximação da caverna secreta	Capuleto combina o casamento com Julieta e Páris, despedida de Romeu e Julieta (Ato III, cena 4 e metade inicial da cena 5)
Provação	Julieta é comunicada de seu casamento com Páris (Ato III, metade final da cena 5; Ato IV e início da cena 1)
Recompensa	Plano do Frei para o reunir o casal (Ato IV, final das cenas 1-5)
Ato III	
O Caminho de volta	Romeu recebe a notícia da “morte” de Julieta, Boticário, Luta entre Romeu e Páris (Ato V, cena 1 – início da cena 3)
Ressurreição	Cripta (Ato V, despedida final de Romeu e Julieta na cena 3)
Retorno com o elixir	Explanação do Frei sobre os acontecimentos e paz entre as famílias (Ato V, final da cena 3)

Essa análise nos revelou que a briga, apesar de estar repleta de elementos que a classificariam como a grande provação em um filme de ação, seria – tratando-se da história trágica de dois amantes – uma prova na etapa “Provas, aliados e inimigos”. Nessa cena é a primeira vez que Romeu precisa ressignificar a rixa entre as famílias agora que está casado com Julieta; ele é novato nessa experiência, ou seja, acaba de entrar no mundo especial. Nela Romeu enfrenta o inimigo com auxílio de seu aliado, e falha na prova de estabelecer uma nova forma

de se relacionar com os Capuletos. Dentro dessa percepção, pareceu-me importante evidenciar a motivação de Romeu e seu fracasso pois as consequências dessa luta serão motoras para o trágico fim da história.

Dentro dessa etapa, construímos os *monomitos* das lutas de Teobaldo contra Mercúcio (Tabela 4) e de Romeu contra Tebaldo (Tabela 5), na perspectiva de cada personagem. As tabelas mesclam dados encontrados no texto como a negação de Romeu para a luta e escolhas como a inclusão mais ativa de Romeu no embate entre Mercúcio e Teobaldo. Fazemos uso também da análise dessa luta de Lane, em que ele questiona como fazer uma personagem supertreinada como Teobaldo, arrogante e confiante perder para o Romeu? Ele coloca que um erro comum seria esquecer a formação marcial e simplesmente marcar uma luta de espadas, e que uma solução um pouco mais coerente seria a de Romeu melhorar suas técnicas de luta por estar emocionalmente motivado. Mas ele considera a solução ideal uma vitória de Romeu, pois o comprometimento dele com a luta vai aumentando com o decorrer da briga (LANE, 1999).

**Tabela 4.** *Monomito* da luta entre Teobaldo, Mercúcio e Romeu.

	Mercúcio	Teobaldo	Romeu
Ato I			
Mundo comum	Inimizade entre as famílias, proibição do Príncipe, sua amizade com Romeu	Inimizade entre as famílias, proibição do Príncipe	Inimizade entre as famílias, proibição do Príncipe, amizade com Mercúcio, amor e casamento com

			Julieta
Chamado à aventura	Provocação de Teobaldo	Montéquios invadem a festa/ provocações de Mercúcio (na cena)	Provocação Teobaldo
A Recusa do chamado	Acredita que Romeu lutará	Impedimento do Capuleto, pai de Julieta (na festa)/ chegada de Romeu (na cena da luta)	Nega-se a lutar por Teobaldo ser primo de Julieta, Romeu permanece nesse estágio até a morte de Mercúcio
Encontro com o mentor			
Ato II			
Travessia do primeiro limiar	Negação de Romeu para a luta	Mercúcio assume o papel de combatente	
Provas Aliados e inimigos	Tira Romeu do ataque de Teobaldo	Ataca Ambos	Tenta impedir a briga
Aproximação da caverna secreta	Perde sua arma, procura a arma	Desarma Mercúcio	Impede ataque de Teobaldo



Provação	Encontra a arma e ataca	Se recupera da investida de Romeu e ataca Mercúcio	Impede ataque de Mercúcio
Recompensa	Toma um golpe fatal	Fere Mercúcio	
Ato III			
O Caminho de volta	Mercúcio pára de lutar	Saída de cena	
Ressurreição	Maldição das casas	(Mercúcio morre), retorno à cena	
Retorno com o elixir	Morte	Motiva Romeu para a luta	

**Tabela 5.** *Monomito* da luta entre Romeu e Teobaldo

	Teobaldo	Romeu
Ato I		
Mundo comum		Inimizade entre as famílias, proibição do Príncipe, amizade

		com Mercúcio, amor e casamento com Julieta
Chamado à aventura		Teobaldo e Mercúcio lutam
A Recusa do chamado		Tenta impedir a luta
Encontro com o Mentor		Teobaldo fere gravemente Mercúcio por sua culpa
Ato II		
Travessia do primeiro limiar	Morte do Mercúcio	Morte do Mercúcio
Provas aliados e inimigos		
Aproximação da caverna secreta	Teobaldo leva vantagem	Teobaldo leva vantagem, comprometimento para a luta de Romeu cresce durante a cena
Provação	Falha por arrogância	Comprometimento no auge e golpe de sorte

Recompensa	Morte	Morte de Teobaldo
Ato III		
O Caminho de volta		Fuga
Ressurreição		
Retorno com o elixir		

Apesar desse planejamento parecer coerente, a sua aplicação não resultou na realização prática da cena nos experimentos do Kin Lai. O impasse perdurou nas improvisações, em tentativas de “marcar” a cena de acordo com o *monomito*, e não se resolveu em nossas discussões sobre a cena. Percebi que seriam necessários outros elementos para a composição de lutas cênicas.

O mapeamento para leitura de proposições para a luta, motivações e funções apresentado por John Kreng em *Fight choreography The art of non-verbal dialogue* tem aproximações à estrutura aqui apresentada. Kreng não faz qualquer referência a Vogler, mas supomos que exista uma influência, tanto pela utilização de terminologias, como herói, vilão e mentor, e por Kreng estar envolvido com o mercado americano de entretenimento no qual o *monomito* de Vogler foi amplamente difundido. Os elementos elencados por Kreng caminham na direção da composição da luta, no entanto auxiliam mais em uma leitura e não na composição de uma narrativa da luta. Tal qual a estrutura que acabamos de apresentar, nos elementos elencados por Kreng existe uma fissura onde faltam elementos para a construção da fisicalidade em si.

A percepção de que o *monomito* não me forneceria uma resposta para compor uma luta cênica foi amadurecendo durante a pesquisa e teve sua confirmação quando a banca de qualificação problematizou a minha tentativa de diálogo entre o universo marcial e a estrutura mítica. Se com tantos alertas de aliados e mentores e indícios de que o *monomito* não cumpre plenamente a função de construir uma estrutura para a criação de lutas, por que se ater a ele, mesmo com menos ênfase?

Não faço aqui uma defesa de uma estrutura enrijecida de um novo “belo animal” aristotélico, mas identifico que os estudos das características das etapas míticas tenham me auxiliado em pensar e organizar os diferentes aspectos da luta cênica. O problema do engessamento da forma é abordado por Campbell e Vogler, ambos reforçam a flexibilidade das estruturas que propõem. Para Campbell, diferentes episódios e personagens poderiam ser fundidos ou elementos serem reduplicados (CAMPBELL, 1989). Vogler afirma que a estrutura não deve ser seguida com tanta precisão e que ela não deve ser evidenciada. Ele convida ainda o seu leitor a acrescentar, suprimir ou drasticamente embaralhar os estágios (VOGLER, 2015). Mais do que uma estrutura de ordem de etapas, o monomito ajuda a traçar os elementos de composição da cena, permitindo dar colorido e pensar em diferentes nuances e aspectos da luta. Foi o estudo dele que me permitiu caminhar fora da cópia de sequências marciais na cena, proporcionou uma estrutura para justificar a violência, para criar uma composição de luta que pertencesse à dramaturgia da peça e fosse coerente com uma lógica marcial. Por exemplo, o suporte para a luta poderia ser de duas naturezas, uma que te dá subsídios para a luta (mentor) e uma que se engaja na luta (aliado); ou pensar em termos de mundo comum e mundo especial assomando se a provação e a recompensa ajudam a desenvolver uma curva dramática para a luta; ou as noções de vontade e contra vontade poderiam ser espelhadas nas etapas do chamado à aventura e da recusa do chamado; ou ainda as etapas finais levantam as consequências positivas e negativas da luta. Em resumo, sem o pensamento narrativo da luta não saberia por onde nortear o caminhar, o *monomito* não seria então a jornada propriamente dita, mas um mapa para ela.

### 2.1.3.3 – As referências bibliográficas e filmográficas

Embora tenhamos encontrado artistas no Brasil que se debruçaram sobre pesquisas ligadas às artes marciais – Andraus, que estudou a poética da improvisação em dança fazendo uso de sua prática do *gong fu* louva-a-deus (2004, 2011, 2012); Zamarioli, que problematiza o deslocamento das artes marciais asiáticas em treinamento de atores e atrizes no Ocidente (2017); Sarturi, que se utilizou de elementos marciais na criação da cena (2016); e Ibañez<sup>92</sup>, que estudou a transposição de elementos da arte marcial indiana *kalaripayatt*<sup>93</sup> no universo da criação cênica (2014) –, nenhum deles se debruça especificamente sobre a questão das lutas cênicas.

No “Colóquio sobre a Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas na Universidade”, que aconteceu na França em 2000, Jean Lancri considera que o artista-pesquisador investe sobre si, em treinamento artístico e prática artística, e pode, por meio de reflexão sobre a própria arte, conceber formas novas de teorizar. Mas para que o artista possa ser crítico de si para si, seria necessária uma distância que pode ser fabricada pelo estudo de outros artistas e teóricos do assunto. Em suas palavras:

Se o movimento pelo outro abre o acesso a si mesmo, se permite, por objetivação progressiva, o acesso objetivo de estudo que cada um escolheu para si na intimidade solitária de seu pequeno monte de segredos, trata-se sobretudo, no fim das contas, de desafiar, de desdenhar o segredo e de tratar “a si mesmo como outro” (LANCRI, 2002, p. 21).

Assim, para não ficar ensimesmada em meus próprios experimentos de luta, como forma de conseguir discernimento na reflexão de meu próprio trabalho, busquei na pesquisa bibliográfica e filmográfica de lutas cênicas esse “desvio pelo outro”. As obras de Suddeth e McAsh são as que ofereceram mais subsídios para pensar a composição da luta cênica, mas a maior parte das referências

<sup>92</sup> Ana Paula Ibañez, mestra em teatro, dança e performance pela Universidade Estadual de Campinas, onde é doutoranda no programa. Praticante da arte marcial indiana *kalaripayatt* como elemento ampliador de possibilidades expressivas para o artista da cena (IBAÑEZ, 2016). Seu mestrado se intitula: *Kalaripayatt – uma via para a expressividade* (2014).

<sup>93</sup> Arte marcial do sul da Índia, é considerada uma das artes marciais mais antigas do mundo.

bibliográficas apresenta a sombra da cópia. Embora Strider comente sobre diferenciações de ação de acordo com a ideia, a linguagem e as personagens; Boughn fale sobre a fluidez e a organicidade da composição; Strider perpassa princípios aristotélicos na composição; e Hobbs percebe diferentes movimentos durante a luta. Nas bibliografias esses trechos são breves em relação ao grande espaço dedicado a ser um manual de posturas básicas e de realização de golpes e suas respectivas reações. Se, por um lado, esses textos me trouxeram contribuições, aproximando-me de Strider por esse estudo que opta pelo recorte de dramaturgia fechada e de Hobbs, que endossa minha divisão de etapas com sua divisão de raciocínios de luta em frases, afasto-me da sombra da cópia que paira sobre a maior parte desses estudos. Se a intenção está na busca da especificidade, levando em consideração as peculiaridades de cada obra na composição da luta, não é coerente trocar uma representação dos exercícios do *gong fu Shen She Chuen* por outra cópia, que apenas organiza golpes e sequências propostas nessas bibliografias.

A escolha por uma análise filmográfica do cinema de Hong Kong em detrimento de uma produção nacional de teatro ou cinema justifica-se pelas limitações das produções nacionais em que toda ou a maior parte do conhecimento de luta dos atores é feita amadoramente, poucas sequer têm um mestre e preparador de lutas cênicas. Esse treinamento compreende, em um bom cenário, poucos meses de ensaio que antecedem as apresentações. Infelizmente, podemos afirmar essa falta de formação em luta na verificação dos currículos de bacharelado de atores ou licenciados em teatro de diversas universidades brasileiras<sup>94</sup>, que não oferecem a disciplina ou, as poucas que oferecem, não a incluem como obrigatória na formação<sup>95</sup>.

---

94 Verificamos as matrizes curriculares das seguintes instituições: Universidade de São Paulo, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Universidade Federal da Bahia, Universidade de Brasília, Universidade Federal de Ouro Preto, Universidade Estadual Paulista, Universidade Estadual do Paraná, Faculdade Paulista de Artes, Universidade Anhembi Morumbi, Centro Universitário Lusíada e Universidade Estácio de Sá. Na Universidade Estadual de Campinas oferece-se a disciplina de luta por dois semestres, como eletiva, e na Universidade Federal de Uberlândia oferece-se a disciplina tópicos especiais em técnicas artísticas que, dentre outras técnicas, inclui algumas lutas.

95 Alguns cursos são oferecidos fora da grade obrigatória, como os cursos de extensão de luta cênica organizado pela Profa. Dra. Maria Brígida de Miranda em 2009 na Udesc ministrados pela Kerrie Sinclair. Ou o workshop de luta cênica ministrado por mim no V seminário da Pós-Graduação

A exclusão das práticas marciais das ementas das disciplinas é uma questão a ser debatida. Maria Brígida de Miranda, baseada na perspectiva de Michel Foucault sobre instituições disciplinares, percebe negativamente a implementação de modelos militares de organização nas práticas teatrais, pois gerariam corpos utilitários dóceis. A autora levanta indícios dessa prática nas obras de C. Stanislavski, V. Meyerhod, J. Coupeau, E. Decroux e J. Grotowski, que problematizam a premissa de criar corpos neutros, científicos e/ou naturais. A autora defende, por exemplo, que tendo a maior parte das artes marciais se desenvolvido em meios dominados por homens, as suas práticas não escapem de uma construção corporal e uma subjetividade masculina. Como proposta para se desprender das relações de neutralidades, que são reduções que desconsideram as diversidades de minorias e da criação de corpos dóceis, Miranda propõe a prática da capoeira, arte marcial que tem elementos de jogo e foi desenvolvida como movimento de resistência, por isso promoveria o *embodiement* dessa estruturação.

Estudando a prática marcial em relação às práticas feministas, as pesquisadoras Shiley Castelnuevo e Sharon R Guthrie apresentam um estudo de caso de um *dojo* de *karate-do* nos Estados Unidos que tinha enfoque em igualdade e cooperação em vez de competição e dominação. As pesquisadoras chegam à conclusão de que esse enfoque coletivo de pensar as práticas físicas são mais efetivas no empoderamento de mulheres (CASTELNUOVO, GUTHRIE, 1998, *apud* MIRANDA, 2010). No entanto, sobre os estudos de Shiley Castelnuevo e Sharon R. Guthrie, Miranda sustenta ainda uma questão: apesar da proposição da mudança estrutural militar, ainda não se esperaria uma conformidade de corpos por padrões masculinos e de obediência? (MIRANDA, 2010).

Esta dissertação está vinculada à criação e composição de lutas cênicas, e esse processo está intimamente ligado ao treinamento para tal. Nesse sentido, me aproximo das pesquisadoras Castelnuevo e Guthrie na mudança de enfoque de treino. A luta cênica está a serviço de uma dramaturgia, ou seja, o resultado da luta já está preestabelecido; sendo assim, as relações não se estabelecem por



competição ou sobrevivência, como nos esportes e nas lutas reais. Os envolvidos precisam trabalhar em relação de parceria, de cooperação. A combinação de movimentos e ações, a angulação, velocidade, e tamanho das reações, os sons, os efeitos especiais de cena e uma atenção constante ao outro devem estar em consonância para a construção de uma ilusão de violência. Por isso as lutas cênicas se afastam de processos individuais, pois, por premissa, ela só existe pela cooperação.

A segunda questão colocada por Miranda seria a da submissão do corpo feminino a padrões masculinos. As lutas cênicas são baseadas em artes marciais já existentes, e nesse ponto fica latente um campo predominantemente masculino. Essa é uma problematização para a inserção das artes marciais nas artes da cena, e o escopo dessa pesquisa não se propõe a esmiuçar essa questão. No entanto, intuo que exista um caminho apontado na própria estrutura das lutas cênicas. Pois ao levar-se em consideração a personagem em questão, e como essa personagem reagiria de acordo com a situação estabelecida pela dramaturgia, abrir-se-ia um caminho para representar personagens de diferentes nacionalidades, classes sociais, gêneros, etc. Aqui já haveria também pontos de fuga das formas marciais originais, que fugiriam também da falsa neutralidade, proposta no final do século XX, na construção dos corpos de atores e atrizes. Isso ampliaria a diversidade de corpos marciais, mesmo que ficcionalmente fossem praticantes de um mesmo sistema marcial. Essa variedade seria ampliada, ainda, pela tendência atual que requer do mestre de lutas conhecimento sobre uma multiplicidade de sistemas de combate de mãos nuas e com armas (McASH, 2010). No entanto, pode-se e deve-se problematizar a menor quantidade de personagens femininas significativas nas dramaturgias, e o fato de que a inserção das personagens femininas em lutas esteja muitas vezes atrelada ao papel de vítima, que podem ou não ser salvas por uma outra personagem masculina. As lutas cênicas podem representar historicamente realidades datadas ou serem reflexo da violência sofrida por mulheres na atualidade, contudo, creio ser uma das funções da arte tensionar as relações dos materiais da cena tendo em mente e em corpo os novos paradigmas sociais. Nesse caso

específico, o de não atrelar constantemente a imagem feminina à passividade, como algo que pode ser violado ou que deve ser apenas protegido e salvo.

Por um outro caminho, Débora Zamarioli, atriz praticante do *gong fu Choy Lay Fut*, defende um vínculo entre o treino marcial, associado aos aspectos filosóficos, culturais e sociais e o treinamento em atuação, exemplificado por sua vivência em que percebe a aplicabilidade psicofísica para o treinamento de atores como uma das facetas da prática marcial. A autora relaciona mudanças em sua personalidade e forma de vida bem como o desenvolvimento do autoconhecimento, da autorregulação e do espírito (ZAMARIOLI, 2017).

Além disso, ao lidarmos com a construção da cena, apoiando-me em Langer, passei a entender a luta e suas estratégias como uma tradução corporal do embate. Ou, para utilizar a terminologia de Langer, como “analogia” física do conflito. Mesmo após a crise da fábula e da ação, a noção expandida do conflito continua presente no drama contemporâneo. Assim, considero grave a retirada da marcialidade na formação dos artistas da cena, cuja pedagogia deve levar em consideração a crítica de Miranda à “docilização de corpos”.

Apesar das diferenças do teatro e do cinema, que imprimem poéticas diversas, os filmes de artes marciais provêm a melhor aproximação ao que pretendemos com esse estudo de composição e criação de lutas cênicas. Vejo a singularidade do cinema de ação de Hong Kong como positiva para essa pesquisa, pois conta com atores, diretores e equipes de dublês especializados em filmes de ação, em que os artistas de suas produções são praticantes de artes marciais, advindos de famílias de artistas marciais e/ou possuem formação em escolas de ópera chinesa por anos. Essa formação presente no cinema chinês permite que tenhamos uma grande amostragem de longas dramaturgias de lutas que não sejam limitadas por uma precária formação marcial de seus artistas. Kreng relata que mesmo em comparação ao mercado de Hollywood, as produções chinesas têm mais preparo e liberdade de criação (KRENG, 2008). Os filmes de ação americanos contam com grandes infraestruturas, orçamentos e tecnologia de avançados efeitos

especiais, mas oferecem menos espaço, tempo de criação e preparo para seus coreógrafos e equipes de dublês (KRENG, 2008). Enquanto Jackie Chan pode dedicar três meses para as gravações da luta final de *Drunken master II*, os coreógrafos estadunidenses como, relata Kreng, contam, em geral, com menos de uma semana, por vezes um dia ou mesmo horas para realizar seus trabalhos. Existe, talvez pela manutenção da ilusão da ficção, quando não se sabe ao certo em que trechos foram necessários o trabalho dos dublês, um processo de torná-los invisíveis. Ao final dos filmes, de um quarto a três quartos deles não recebe créditos, enquanto nas produções chinesas os nomes dos coreógrafos estão no início do filme. A maior premiação americana, o Oscar, promovida pela Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, não possui uma categoria para coreografia de ação ou dublês e apenas em 2002 o *Emmy*, considerado o Oscar da televisão, passou a conceder a premiação de “melhor ação” para o coordenador de dublês da série vencedora. A indústria de dublês estadunidenses, em resposta a essa situação, criou sua própria cerimônia, a Taurus Awards (KRENG, 2008).

Por outro lado, o teatro se mantém artesanal em comparação à infraestrutura e ao orçamento audiovisual. No teatro os atores devem, ao contrário do cinema, ser capazes de realizar a peça sem pausas. O comprimento e a intensidade das lutas teatrais não devem exaurir os atores e atrizes, pois a luta não pode incapacitar os artistas de enunciar seus textos ou realizar o restante do espetáculo. A tensão na luta teatral deve ser realizada pelos atores sem recorrer a dublês, efeitos de movimentação de câmera, câmeras lentas, câmeras aceleradas, cabos e outras trucagens e efeitos especiais digitais. Nesse ponto, dentre as filmografias assistidas, as lutas cênicas de Bruce Lee se aproximam mais de uma performance de luta da cena.

No cinema as lutas podem ser filmadas por meses em pequenos *takes* que, mesmo refeitos diversas vezes, provavelmente não chegarão ao número de repetições que uma cena teatral será ensaiada e apresentada. Desse modo, o “risco” das partituras das lutas teatrais deve ser minimizado, em comparação ao

cinema, seja pela segurança dos atores ou pela virtuosidade de movimentos<sup>96</sup>. Hobbs aponta, no entanto, que apesar de se precisar de poucas tomadas corretas no cinema, levando em consideração o tamanho e o custo de uma produção cinematográfica, existe um curto período de tempo para conseguir a tomada “certa” e que, no teatro, é sempre possível ensaiar novamente antes da apresentação da noite (HOBBS, 1995).

Jackie Chan exemplifica essa possível relação de risco no cinema, ele continua a sofrer acidentes ao realizar seus *stunts*<sup>97</sup> de extrema periculosidade, mas, por outro lado, os mesmos têm que ser filmados uma única vez. Essas adaptações e cuidados foram sendo desenvolvidos com o passar do tempo no fazer teatral, como relata Wotten:

Estudiosos elisabetanos assumem que os atores desse período recebiam instruções de mestres de esgrima para realizar lutas que satisfizessem as expectativas de seu público. Esse treinamento foi a real arte da esgrima que depois era adaptado para o palco. Que indubitavelmente deixa um elemento de perigo nesse método de atuação. Tem havido muitas anedotas de atores sendo esfaqueados, agredidos ou mortos atuando devido à falta de controle de outro ator na execução de sequências de combate coreografadas no palco. Devido a um grande número dessas ocorrências, tornou-se evidente que certos fatores de segurança deveriam ser inculcados nas lutas (Wotten, 2000, p. 5, tradução nossa).<sup>98</sup>

---

96 Na ópera chinesa podemos encontrar a exceção a esse princípio, pois seus atores e atrizes têm extenso treinamento marcial e de virtuosidade. Eles e elas se especializam em um tipo de personagem e podem passar suas carreiras dedicadas a uma única personagem. Na ópera chinesa existe um modelo de batalha com complexas coreografias nas quais uma figura central cercada por um grupo de atores e atrizes recebe e arremessa armas para que outra pessoa do grupo a pegue. O caráter dessas cenas na ópera é de virtuosidade circense, em que um erro como a queda de uma arma faz com que a ação em questão seja repetida e não agregada como parte da cena como normalmente aconteceria num drama.

97 Termo utilizado duplamente para designar o duplê de ação e a ação do trabalho em si.

98 Original: “*Elizabethan scholars assume that actors of this period took instruction from fencing masters in order to perform fights that would live up to the expectations of their audience. This training was in the actual art of fencing and then adapted to the stage. Which undoubtedly leaves an element of danger in this performance method. There have been far too many anecdotes of actors being stabbed, hit, or killed in performance due to another actor's lack of control in executing choreographed combat sequences on stage. Due to a large number of these occurrences, it became apparent that certain safety factors should be instilled in the fights*”. (WOTTEN, 2000, p.5).



**Figura 18.** Ensaio com cabo na novela *Negócio da China*, 2008.

A tentativa de criar esses efeitos e riscos no teatro pode ser desastrosa, como no musical *Spider-man: turn off the dark*, de 2010, megaprodução da Broadway que foi cancelada sem cobrir os gastos de US\$ 75 milhões, pois dependia de maquinários, envolvia riscos acrobáticos e ficou famosa pelos graves acidentes com os atores.



Com isso encerramos o subcapítulo de “Inimigos”. Em resumo, percebemos que: a cópia deve ser entendida como processo e não como fim estético tanto na questão marcial como na questão *monomítica*-narrativa; que o *monomito* pode ser usado como fonte na estruturação de um roteiro de luta narrativo que conecte os dados dramáticos e uma lógica marcial cênica; que o *monomito* não resolve a questão da criação de ações e a performatividade da luta; e notamos algumas especificidades de linguagens interferindo na criação e composição das ações de luta.

## 2.2 Estágio 7 - Aproximação da caverna secreta

Os heróis, após terem se adaptado ao Mundo Especial, agora prosseguem para buscar seu âmago. Passam para uma região entre a fronteira e o centro da Jornada do Herói. No caminho, encontram outra zona misteriosa com Guardiões do Limiar, ordens do dia e provas próprios. Essa fase da Aproximação da Caverna Secreta, onde logo encontrarão a surpresa e o terror supremos. É hora de fazer as preparações finais para a prova principal da aventura. Neste ponto, os heróis são como montanhistas, que ergueram acampamento de base por meio de esforços das Provas e estão prestes a fazer a investida final ao pico mais alto (VOGLER, 2015, p. 203).

Por cerca de um mês perdurou o impasse do grupo Kin Lai de ter uma narrativa de luta proporcionada pelo *monomito* sem que isso resultasse em uma composição cênica. Não conseguíamos organizar ações de luta coerentes com as personagens nem com a situação em seu aspecto mais amplo. Não sabíamos como proceder e parecia impossível criar essas etapas da luta com o vocabulário marcial que possuíamos.

Já que residíamos nesse limbo de criação, quando esgotávamos as ideias para a cena, em contrapartida à disposição da Ana e da Flávia de me auxiliarem na pesquisa, passamos a estudar o sistema *Shen She Chuen*. Entre as práticas do *Shen She Chuen* existem treinos de percepção, de entendimento e de aplicação de técnicas marciais. Parte desses treinos é realizada em dupla, e por meio deles conseguimos materializar, por exemplo, o que era necessário imaginar durante a realização das formas. Por meio desses exercícios é possível entender em que

situações podem ser “aplicadas” uma determinada técnica, por isso designamos “aplicações”. Grosso modo, seria um exercício realizado em dupla, em que por um princípio sensorial estudamos “perguntas” e “respostas” de posicionamento, ou aplicamos uma defesa específica a um tipo de golpe do adversário. As práticas podem ser preestabelecidas ou “livres”, mas, em geral, se estabelecem pela percepção das próprias bases<sup>99</sup>, das do parceiro de treino e pelo estudo de possibilidades de como marcialmente manipulá-las. Nas práticas “livres”, em que não existe raciocínio de ações preestabelecidas, os praticantes podem perceber os *embodiments* de diferentes técnicas colocando-as à prova de maneira amistosa entre parceiros de treino.

Talvez já intuindo uma possível saída para o impasse, passamos a nos dedicar com mais esmero a um exercício chamado “8 Princípios”, e dessa prática surgiu-me o *insight* que me leva à adaptação do *Shen She Chuen* para a cena.

Os “8 Princípios” são: conter, comprimir, avançar, desviar, raspar, cobrir, prender e envolver. O exercício é realizado em dupla, de frente para o seu parceiro de treino, a um braço de distância e na postura do “cavalo preso”, ou seja, pés na abertura do ombro com pés levemente inclinados para dentro e com as pernas semiflexionadas. É um exercício da “porta superior”<sup>100</sup> no qual os princípios são realizados de maneira encadeada e sem perder contato com o parceiro de treino. O exercício tem a intenção de estudar os oito princípios de ação/movimento, passando pelas posturas de braço básicas do estilo.

Iniciamos o estudo dos princípios tais quais são realizados nos treinos marciais, procurando esmiuçar as ações, estudando a lógica dos posicionamentos das bases, do encadeamento e mantendo os princípios de linha neutra<sup>101</sup> e *piao*

---

99 As bases, nesse caso, incluem posicionamento tanto dos membros superiores quanto inferiores, como usá-las e transitar entre elas.

100 Terminologia utilizada no sistema *Shen She Chuen* para o tronco, braços e cabeça. Os exercícios englobam posturas de perna, mas os exercícios de porta superior têm enfoque nas ações e percepções dessas três partes.

101 Linha imaginária que dividiria uma distância “equilibrada” entre os oponentes.



*shi*<sup>102</sup> do *Shen She Chuen*. A dinâmica do exercício original é pouco cênica, mas a abstração da forma nos deu diferentes direções e qualidades. Nas primeiras práticas notamos imediatamente que deveríamos, como no exercício original, realizar as experimentações em duplas. Passamos a improvisar sobre essas direções e qualidades e sobre as noções mais amplas de cada conceito em si. Percebemos que os princípios ficavam mais claros e mais cênicos quando conseguíamos ampliá-los, ou seja, quando realizávamos os princípios em uma organização global do corpo.

As experimentações dos quatro primeiros princípios foram mais rápidas, talvez pelo entendimento ser mais direto. Elencamos aqui resumidamente as anotações que fizemos durante o estudo:

O avançar inicia o contato marcial. A variedade é tão vasta quanto a quantidade de golpes, abrangendo diversos tipos de soco, chutes, agarrões, joelhadas, cabeçadas, etc. Os outros princípios surgem em resposta ao princípio de avançar. Neste, há o encurtamento da distância entre os oponentes, entre um indivíduo e seu alvo e/ou do golpe e seu alvo. Durante os experimentos notamos que o tamanho e a velocidade podem revelar o quanto a personagem está motivada a lutar. Movimentos/ações maiores e feitos com mais velocidade seriam indicativos de mais engajamento e movimentos/ações menores e mais calmos revelariam menos engajamento.

O conter é o ato de parar aquilo que avança, seja golpe ou deslocamento de um indivíduo no espaço. Em nossos experimentos, identificamos que esse princípio revelava um fraco engajamento para a luta, o desejo de não ferir o adversário e/ou de que este pare de tentar avançar em direção do objetivo/objeto que o motiva.

---

102 *Piao shi* (標十), “padrão do dez”, grosso modo, constitui-se uma linha vertical e uma horizontal imaginárias entre os oponentes. Esse padrão que parece uma cruz (十) (que é como se escreve o número 10 em chinês) divide em 4 quadrantes o espaço de ação entre os oponentes. Fazendo uma analogia com os esportes, seria pensar em uma estratégia de área em vez de uma marcação 1 a 1. Esse padrão é adotado no sistema para entender as possibilidades marciais, protegendo-se e buscando vantagens estratégicas como cruzar as bases ou encontrar espaços na guarda do oponente.

O comprimir pressupõe empurrar algo ou alguém e se manter avançando. É um tipo de avançar que desloca a linha central do oponente. Em nossos laboratórios, as ações de comprimir criavam dinâmicas que lembravam humilhações, *bullying*, torturas e provocações.

Desviar gera uma série de ações que, em nossos experimentos, remetiam às movimentações da capoeira. O “desviar”, assim como o “conter”, propiciam leituras de um fraco engajamento para a luta. No entanto, o desviar pode revelar pouca importância do objeto do qual se desvia. Por exemplo, posso desviar, dando pouca importância a alguém que tenta bloquear o caminho ou desviar de diversos golpes sem sequer entrar em embate, tornando o adversário fraco ou irrelevante.

O princípio de prender perpassou as técnicas de *Chin Na*<sup>103</sup>. Este é um conjunto de técnicas nas artes marciais chinesas usadas para capturar e controlar o oponente lançando mão de manipulações de articulações, torções e projeções. Assim, o estudo dessas técnicas, por vezes com adaptações, pareceu-nos adequado à ação de prender. Essas imobilizações são particularmente úteis quando não se tem a intenção de danos severos no adversário, úteis cenicamente para forças policiais ou quando se deseja capturar uma personagem.

---

103 *Chin Na* ou *Qin Na*, segundo o site da USFK – União dos sistemas Kuoshu Fatsan (Federação Internacional), são um conjunto de técnicas desenvolvidas pelos monges Shaolin com enfoque em defesa pessoal.



**Figura 19.** Técnica de *Chin Na* na peça *A Decisão* de Bertold Brecht (2005), direção de Marcelo Lazzaratto, 2018, na qual auxiliei no treinamento e construção das ações de luta. Com os atores (da esquerda para a direita) Marcela Borges, Marcela Bolzan, Amanda de Queiroz e Yuri Peron.

O envolver é um dos princípios característicos do *Shen She Chuen*. Em alguns exercícios fazemos a inversão de portas internas e externas<sup>104</sup> das pontes de cima<sup>105</sup> pelo envolver. No ato de envolver há uma troca de perspectiva da cabeça<sup>106</sup> da serpente, muitas vezes com a imobilização de alguma articulação do oponente. Envolver, cenicamente falando, pode ajudar a revelar um ataque surpresa, inesperado e transparecer risco ou desvantagem de uma personagem com a diminuição da mobilidade da mesma.

Para a ação de raspar, notamos que existe uma adequação de posicionamento da porta superior mantendo o posicionamento das pontes do oponente. Para manter a outra ponte imóvel, faz-se a ação de raspar, como uma

104 Nas pontes superiores, a porta interna tem início na falange distal do polegar e a outra no epicôndilo medial do úmero. E a porta externa na falange distal do dedo mínimo até o epicôndilo lateral do úmero. Ou seja, com a palma da mão virada para o chão, pronada, a porta interna é o lado do antebraço que fica para dentro e a externa, o lado que fica para fora.

105 São chamadas de pontes de cima o conjunto de ombros, braços, antebraços, punhos e mãos.

106 Nesse caso, no *Shen She Chuen*, a cabeça da serpente seria representada pela mão.

contenção que é realizada em movimento. A leitura cênica é de um tipo de contenção mais engajada, com grau de comprometimento mais alto.

No cobrir trabalhamos com a noção de dar cobertura, ou seja, proteção. Se estivermos nos defendendo poderia ser a cobertura da linha central do corpo; se for um objeto seria a proteção do mesmo. Frente a algum avançar, a noção de proteção fica mais evidenciada, seja de alguém ou algo.

Embora existam outros princípios no *Shen She Chuen*, nos concentramos nesses oito para este estudo, por serem os primeiros desse tipo a serem estudados no sistema. Por causa desses estudos adicionei o termo “criação” junto ao de “composição” no título da pesquisa, pois o étimo de composição está ligado à organização, em como arranjar os elementos em questão. O estudo e as experimentações com esses princípios deram origem a ações de luta que não se encaixam na lógica marcial de luta, mas revelam as ações e intenções marciais para o espectador; são a representação de uma marcialidade em cena. O estudo aprofundado no Kin Lai dessa criação de marcialidade se deu ao longo de cerca de dois meses e meio.

Percebemos que as ações e movimentações criadas partindo dos “8 Princípios” poderiam auxiliar na criação de motivações diferentes de cada personagem para as lutas. Por exemplo, a combinação de ações de comprimir e avançar poderia ser usada como provocações ou *bullying*; as ações de conter e desviar poderiam revelar alguém que não está motivado a brigar; a proteção de algo poderia ser dada pela ação de cobrir e conter; diferentes níveis de comprometimento com a luta poderiam ser dados pela intensidade do avançar e assim por diante.

Com a criação desse vocabulário de luta, passamos o mês seguinte usando os princípios na composição dramática. Propusemos as ações adaptadas na ordem original, fizemos experimentações livres com os princípios e colocando os princípios em confronto. Nestes, cada uma de nós tomava um dos princípios como

ênfase de ações e assim passamos a criar pequenas lutas cênicas. Fizemos várias combinações que partiam de uma improvisação para posterior criação de partitura.

Apesar de breves, essas lutas foram pequenas recompensas que revelavam os “8 Princípios” como um caminho para desviar do nosso bloqueio com a cena de luta de *Romeu e Julieta*. Esses pequenos ensaios de luta foram gravados e estão disponíveis nos links:

➤ Partitura de luta sem parâmetros estabelecidos - <https://youtu.be/GpjG1CvVs2g>

➤ Princípios encadeados com as adaptações cênicas - <https://youtu.be/tcRHn7m1xyM>

➤ 8 Princípios encadeados com as adaptações cênicas (2ª versão) - <https://youtu.be/4BcKXP7zqWw>

➤ Avançar *versus* Conter - <https://youtu.be/z2ojgYFDCWg>

➤ Desviar *versus* Comprimir - <https://youtu.be/BRkTaO70REs>

➤ Prender *versus* Envolver - <https://youtu.be/26A0ZC9mC9c>

➤ Raspar *versus* Avançar - <https://youtu.be/0tHihUP7nYc>

➤ Cobrir *versus* Desviar - <https://youtu.be/F1mV4GyQV1U>

## 2.3 Estágio 8 – Provação

Agora o herói está na câmara mais profunda da Caverna Secreta, encarando o maior desafio e um oponente mais terrível ainda. Esse é o verdadeiro âmagô da questão, que Joseph Campbell chamou de Provação.

É a fonte da forma heroica e a chave para o seu poder mágico (VOGLER, 2015, p. 217).

A provação é um dos grandes momentos da história, é nela que tudo aquilo que se conquistou e se aprendeu é colocado em xeque: nas “provas” com ajuda dos “aliados” e vencendo os “inimigos” e com o que lhe foi “presenteado” por mentores.. Em um programa de pós-graduação, a qualificação pode ser pensada como uma provação. A minha provação foi feita, como citado anteriormente, pela Profa. Veronica Fabrini de Almeida e pelo Prof. Marcelo Ramos Lazzaratto.

## 2.4 Estágio 9 – Recompensa

Com o fim da crise da Provação, os heróis agora vivenciam as consequências de terem sobrevivido à morte. Com o dragão que mora na Caverna Secreta morto ou subjugado, eles empunham a espada da vitória e reclamam sua Recompensa. O triunfo pode ser efêmero, mas por ora eles saboreiam seus prazeres. (VOGLER, 2015, p. 239)

Por meio das observações da banca e posteriores orientações da Prof. Mariana Baruco Machado Andraus, eu tenho a recompensa de encontrar a forma na qual apresento esta dissertação. Foi aqui que o *monomito* assumiu sua função narrativa, quando entendi que os experimentos dos “8 princípios” realizados com o Kin Lai fizeram a ponte neste estudo entre a marcialidade e a cena, mas assumi mais claramente o recorte dramático da pesquisa, compreendendo que a possível contribuição dessa pesquisa é pensar e partilhar uma estratégia na criação e composição de lutas cênicas.

## ATO III – Retorno

### 3.1 Estágio 10 - O caminho de volta

Assim que as lições e as recompensas da grande Provação foram celebradas e absorvidas, os heróis enfrentam uma escolha: permanecer no Mundo Especial ou iniciar a jornada de volta para o Mundo Comum. Embora o Mundo Especial possa ter seus encantos, poucos heróis escolhem ficar. A

maioria pega o Caminho de Volta, retornando ao ponto inicial ou continuando a jornada para um local totalmente novo ou destino final. (VOGLER, 2015, p. 254)

### 3.1.1 – Lutemos!

O retorno para o local de início dessa jornada é para as artes cênicas, pois do fazer teatral surgiu a inquietação de compor lutas cênicas onde estivessem manifestas as individualidades das personagens, que revelassem as diferentes características de uma obra. O retorno é para a cena de luta entre Teobaldo, Mercúcio e Romeu, e também para os artistas da cena. Contrariando minha proposição inicial de levantar a cena com praticantes de *Shen She Chuen*, que era uma das finalidades do grupo Kin Lai, foi formado outro grupo de estudo de luta chamado Lutemos!, com alunos e/ou ex-alunos do curso de graduação em artes cênicas da Unicamp para a montagem de uma cena exemplar da pesquisa. Os atores têm em sua formação uma gama de diferentes treinamentos e vivências, e seria praticamente impossível lidar apenas com atores que tivessem anos de treinamento dentro do estilo *Shen She Chuen*. Um processo que tivesse lutas cênicas provavelmente incluiria o treinamento dos atores envolvidos e a composição das lutas se construiria e se adaptaria a uma combinação de formações, treinamentos dos artistas e outras especificidades individuais dos atores e atrizes. Assim sendo, a formação desse grupo de artistas cênicos para a realização do experimento prático se aproxima mais do cenário de uma montagem no qual o trabalho de criação e composição de lutas cênicas se insere.

O Lutemos! conta com a atriz Aléxia Lorrana, que durante nossos encontros cursava seu último ano da graduação no Bacharelado em Artes Cênicas, com Cadu Ramos, ator formado no mesmo curso e Jotapê Antunes, licenciado em Artes Cênicas na Universidade Federal de Ouro Preto. Aléxia é praticante de *tai chi chuan*, tendo como professor o Sr. Paulo Sakanaka, com quem faz aulas três vezes por semana no Centro de Artes Marciais Chinesas (CEAMC), da Unicamp. Cadu Ramos é ator, bacharel em Artes Cênicas pela UNICAMP, onde formou-se em 2016.



É praticante de artes marciais desde a infância, tendo treinado *taekwondo*, *aikido*, *karate-do*, capoeira, *kendo* e *gong fu* (*wushu* Olímpico). Há 12 anos é praticante (*budoka*) da *Bujinkan Budo Taijutsu*<sup>107</sup>, sendo atualmente faixa preta 4º *dan* (nível). Seu *dojo* de treinamento fica na cidade de São José dos Campos-SP, onde residia antes do Bacharelado em Artes Cênicas. Teve como *sensei*<sup>108</sup> o *Shihan*<sup>109</sup> Roberto Correa de André, faixa preta 15º *dan*<sup>110</sup>. Jotapê Antunes agregou-se ao grupo apenas no final da construção da cena por considerarmos imprescindível, apesar de tomar pouca ação durante a luta, a existência da personagem Benvólio para o desenvolvimento da cena.

Nossos encontros se iniciaram no final de abril de 2018. Sendo nós três, Cadu, Aléxia e eu, praticantes de diferentes artes marciais e tendo uma formação corporal exigente como é a provida pelo Departamento de Artes Cênicas da Unicamp, não foi necessária uma preparação e fortalecimento do corpo para desempenhar a luta cênica. O processo foi mais de adaptação do que uma construção de um corpo cênico, que correu sem grandes adversidades.

Antes de iniciar essa pesquisa, além da minha extensa prática do *gong fu* *Shen She Chuen*, pratiquei brevemente outras artes marciais, como a capoeira e o *tai chi chuan*; discuti raciocínios marciais com praticantes de judô, *karate-do*, boxe, *jiu-jitsu*, *ken-do*, *ninjutsu*, *krav magá* e de outros sistemas de *gong fu*; e assisti a uma infinidade de apresentações e filmes de ação e artes marciais de variados sistemas. Com essa múltipla percepção das artes marciais, mesmo que não tenhamos abandonado os *embodiements* de anos de nossas práticas marciais, cogito ter havido uma hibridização de princípios. Ao colocá-los em diálogo cênico, percebi que os princípios de luta comuns a mais artes marciais passaram a ficar mais destacados do que as suas particularidades, o que nos encaminhou esteticamente para algo que estivesse “entre” as diferentes características dos sistemas.

---

107 Organização de difusão do *ninjutsu* e um conjunto de artes marciais e práticas japonesas como a tradição samurai.

108 Mestre ou professor, *sensei* é a palavra japonesa análoga a *sifu* nas tradições chinesas.

109 Outro nome para professor adotado nas artes marciais japonesas.

110 Após a faixa preta, o grau de maestria é dado em *dan*(s).

Assim como no Kin Lai, os primeiros encontros do Lutemos! foram dedicados ao estudo de reações e angulações como descritos nas anotações de princípios de luta cênica. Como ambos sabiam alinhar<sup>111</sup> os golpes, as dinâmicas que fazíamos em dupla de golpes e suas devidas reações foram rapidamente absorvidas. E estudamos também as direções e intenções dos “8 princípios” já em sua versão cênica, para compor a luta. Nossos encontros se iniciavam com um estudo que unia o aquecimento ao estudo de reações. Por vezes adicionávamos também elementos necessários a um dado momento da composição da luta, como os rolamentos.

As questões do *monomito* e sua transposição para a luta não entraram em discussão nesse grupo, mas esses princípios e estratégias nortearam meu pensar na construção da cena. A narrativa *monomítica* da luta me forneceu base para compor uma linha de blocos de ações coerentes com as personagens e com as pistas encontradas na dramaturgia. Sua aplicabilidade foi colocada à prova em nossas discussões sobre o texto, percepções marciais promovida por diferentes práticas marciais e pelo próprio crivo da cena. Essas discussões do grupo trouxeram adaptações à narrativa da luta, como uma perda da arma de Mercúcio justificando uma atitude de conter mais veemente por parte de Romeu, ou diferentes ações de provocação que serviriam para justificar um duelo entre Mercúcio e Teobaldo. Nesse processo, o estudo anterior dos “8 princípios” ajudou-me a perceber que princípios de ações de luta regeriam cada personagem em diferentes momentos.

A arqueologia de pistas encontradas na dramaturgia será tema para o próximo tópico e o processo de construção da cena propriamente dita, com todos os elementos levantados na pesquisa, serão descritos no seguinte subcapítulo.

---

111 Alinhar é um termo utilizado na correção marcial de angulações. O alinhamento do soco, por exemplo é importante para proteger as articulações durante o impacto, um soco “desalinhado” ao atingir o alvo pode causar dano também no atacante.

### 3.1.2 – Antecedentes da cena e personagens

Uma das poucas rubricas proporcionadas pelo texto, durante a luta, nos informa que Teobaldo atinge Mercúcio por debaixo do braço de Romeu. Somando essa informação aos diálogos, sabemos que a intervenção de Romeu para impedir a luta não é apenas a maneira, mas o motivo do ferimento que causará a morte de Mercúcio. Com o roteiro como guia, mas passível de adaptações pela criação, passamos a compor com os repertórios de luta de cada um, respeitando as anotações de luta cênica, e usando de tônicas marciais para personagens pensando nos “8 princípios”. Além do surgimento de um estilo intermediário entre nossas artes marciais, o encontro com um ator e uma atriz permitiu um estudo mais aprofundado do texto. Passei a perceber que revelar as intenções pelas ações era mais importante do que a escolha das ações em si, ou, como colocado por Suddeth: “A plateia vai responder mais à atuação da luta do que aos movimentos em si” (SUDDETH, 1996, p. 69, tradução nossa<sup>112</sup>). A afirmação de que o teatro é a síntese das outras artes, segundo Langer, se dá pelo livre jogo que o teatro faz com os materiais e padrões de outras artes. A ilusão dramática faria uso de elementos coreográficos, plásticos e musicais com finalidade poética. Segundo a autora, essa relação coloca em risco a autonomia, do *status*, do teatro como arte. Langer postula, no entanto, que o teatro ao emprestar os elementos das outras artes os transformaria em elementos poéticos (LANGER, 1980). Embora a autora não a inclua, essa postulação também é válida para as artes marciais. Similarmente, ao emprestar das artes marciais, “somem” a disputa, a sobrevivência, ou a finalidade marcial em si e seus preceitos passam a ser regidos por finalidades poéticas. Quer dizer, pela cena e pelo contato com artistas da cena, percebi que era imprescindível revelar um Romeu tomado pela vingança e que se isso acontece, pouco importava com quais golpes ou armas isso acontecia. Percebi também o quanto fortuito foi o retorno para o teatro e aos artistas da cena. Tornou-se claro que as lutas inseridas nas cenas passam a servir a um propósito poético de criar uma “história virtual” (LANGER, 1980). Faz parte do treinamento das atrizes e atores revelar ou contar uma história, e essa formação é fundamental para a interpretação de uma luta

---

112 Original: “The audience will respond to the acting of the fight more than the actual moves.” (SUDDETH, 1996, p. 69)

cênica, iluminando para o espectador as características das personagens, o que está acontecendo na obra como um todo e qual a fábula da luta.

Acredita-se que a peça *Romeu e Julieta* tenha sido escrita pelo dramaturgo William Shakespeare entre os anos de 1595 e 1596<sup>113</sup>. Ela conta a trágica história de Romeu e Julieta, enamorados nascidos em famílias inimigas em Verona, sendo ele vinculado ao clã dos Montéquio e ela ao dos Capuleto. O prólogo da peça estabelece o mundo comum, por meio de um coro, de inimizade entre as famílias tradicionais: “Coro – Duas casas, iguais em seu valor,/ Em Verona, que a nossa cena ostenta,/ Brigam de novo, com velho rancor,/ Pondo guerra civil em mão sangrenta.” (SHAKESPEARE, 2015, p. 17). Após uma briga, a terceira do tipo entre as famílias pelas ruas de Verona, o Príncipe da cidade, Éscalus, decreta pena de morte a quem tornar a brigar: “Príncipe - [...] Se uma vez mais as ruas agitardes,/ As vossas vidas pagarão a paz.” (SHAKESPEARE, 2015, p. 20). Os pais de Julieta planejam uma festa à fantasia na qual pretendem a aproximação dela com o nobre Páris. Um criado tem a incumbência de convidar uma lista de pessoas para esta festa, no entanto ele não sabe ler, e ao encontrar-se nas ruas com Romeu, roga-lhe ajuda. Romeu descobre sobre a festa e também que sua amada, Rosalina, é uma das convidadas. Romeu, Mercúcio (seu amigo), Benvólio (primo de Romeu), e mais um grupo de Montéquios entram de penetras e disfarçados com máscaras na festa na casa dos Capuletos. Na festa, Teobaldo, primo de Julieta reconhece Romeu:

Teobaldo – Só pela voz eu sei que é um Montéquio./ Rapaz, o meu punhal”/ (*Sai Pagem.*)/ Ousa esse escravo/ Vir aqui, recoberto com essa máscara,/ Pra fazer pouco desta nossa festa?/ Por meu sangue, que corre honrado,/ Não creio ser matá-lo algum pecado (SHAKESPEARE, 2015, p. 36).

Capuleto, pai de Julieta, percebe o evento e pede que Teobaldo tenha paciência, mas após a insistência do sobrinho, ele repreende Teobaldo usando termos como “eu ‘stou mandando. Sou eu ou é você o amo, aqui?”, “Sai, frangote, / Quietos, [...] Ou eu garanto/ Que eu o acalmo.” (SHAKESPEARE, 2015, p. 37). Teobaldo parte, mas não sem antes prenunciar a luta do ato III: “Teobaldo – A minha

---

<sup>113</sup> Segundo o site da Royal Shakespeare Company a sugestão dessa data para a obra é devido a alusões astrológicas e uma referência de terremoto.

paciência com seus gritos/ Me treme a carne, de tantos conflitos./ Eu vou-me embora, mas essa invasão/ Que ora adoça há de ter má conclusão... (Sai.)” (SHAKESPEARE, 2015, p. 37).

Nessa festa, Romeu e Julieta, desconhecendo a identidade um do outro, se conhecem e se apaixonam. Depois, mesmo ao saberem que o seu amor é dedicado à família inimiga, casam-se em segredo na tarde do seguinte dia, encerrando o ato II.

No início da luta temos: Teobaldo que impedido de agir no dia anterior, quer vingança pelo insulto da invasão de Romeu à festa, cuja fúria é agravada pela repreensão de Capuleto; Romeu, apaixonado, acaba de se casar com Julieta; Mercúcio que sustenta hostilidade contra os Capuletos e não sabe sobre o casamento; Benvólio, um Montéquio, que tem características conciliatórias, isso é dado por sua ação de tentar parar o embate na luta inicial da peça e na discussão entre Teobaldo e Mercúcio quando relembra a ambos sobre pena de morte estipulada pelo Príncipe caso brigas voltassem a acontecer nas ruas de Verona.

Na construção das personagens utilizamos outras características apresentadas por Shakespeare durante a peça. Em um diálogo entre Mercúcio e Benvólio, na cena IV do ato II, após a festa na casa dos Capuletos, temos algumas pistas sobre as personagens. Sabemos que Teobaldo mandou uma carta à casa de Romeu, e Mercúcio supõe que seja um desafio. Benvólio parece certo de que Romeu, se for o caso de ser um duelo, responderá à carta. A isso Mercúcio responde:

Mercúcio – Coitado do Romeu, já está morto e apunhalado pelos olhos pretos daquela moça alva, cortado até a orelha por uma canção de amor, com o próprio carço do coração atravessado por uma flecha do ceguinho. E isso é homem para enfrentar Teobaldo? (SHAKESPEARE, 2015, p. 50).

Daqui pode se saber que Benvólio acredita que Romeu seja honrado e que poderia vencer Teobaldo. Mercúcio pensa o contrário de Romeu, que se apresentou até o momento para o público como um sujeito enamorado, tanto em sua

cena de apresentação, ao suspirar por Rosalina, como nas cenas da festa e do balcão com Julieta. O diálogo segue com mais informações a respeito de Teobaldo:

*He fights as you sing pricksong: keeps time, distance and proportion. He rests me his minim rest, one, two and the third in your bosom. The very butcher of a silk button. A duelist – a duelist. A gentleman of the very first house, of the first and second cause. Ah, the immortal passado, the punto reverso, the hay! (McASH, 2010, p. 17).*

Usamos aqui a versão original apresentada por McAsh em vez da tradução de Heliodora<sup>114</sup> pela análise que o coreógrafo especialista em esgrima oferece dessa versão do texto. McAsh, conhecedor de fatos históricos da época, nos informa que Teobaldo não é um simples praticante de esgrima e expõe que a fala de Mercúcio compara Teobaldo com um famoso duelista que conseguiria dizer em qual buraco dos botões da camisa ele passaria a sua espada. A “primeira casa” faria referência a *Salle de Vincentio Saviola*, a melhor escola de esgrima de Londres e a “primeira e segunda causa” pertenceriam aos *Code Duelllos*, citados anteriormente, que classificariam níveis de insulto com suas reparações, as duas primeiras seriam as mais graves requerendo a morte do infrator. Teobaldo só lutaria, segundo Mercúcio, por causas sérias, neste caso a honra da família Capuleto. No final da fala, Mercúcio descreve movimentos de esgrima que poderiam ser utilizados por Teobaldo (McASH, 2010).

Na versão de Heliodora, Mercúcio reconhece o valor de Teobaldo ao fazer chamá-lo de “Príncipe dos Gatos” e depois, durante a luta, de “Rei dos Gatos”. O título faz referência à obra *“Roman de Renart”*<sup>115</sup> (tradução: *Renart, a raposa*), que é um conjunto de histórias medievais de animais escrito em verso, originalmente em francês, onde Renart é uma raposa esperta que consegue aprisionar o também esperto gato Tibert (cuja tradução para o inglês é Tybalt, mesma grafia de Teobaldo

114 A tradução de Heliodora possui algumas diferenças, mas a transcrevemos aqui para facilitar o entendimento do trecho pelo leitor: “Mercúcio – Mais que o Príncipe dos Gatos. Veja, não há regulamento que ele não cumpra com bravura: ele luta como quem lê música: respeita o ritmo, o andamento e a proporção. Faz uma pausa na mínima, conta um, dois, e o três é no seu peito: é um assassino de botões de seda – um duelista, um duelista, cavalheiro de primeira classe e da primeira e da segunda causas. Ah, a passada dupla, a contra em quarta, o *touché*!” (SHAKESPEARE, 2015, p.50).

115 Nota da tradução de F. Carlos de A. Cunha Medeiros e Oscar Mendes de *Romeu e Julieta* (1979).

no original shakespeariano). Se Mercúcio reconhece Teobaldo como Tibert, talvez reconheça a si como Renart, e por consequência como rival. Seguindo essa analogia, ele seria o mais esperto e capaz de vencer Teobaldo.

A variedade de treinamentos marciais foi reveladora de temperamentos trazidos para as personagens. Cadu com muitos anos de treinamento marcial construiu um Teobaldo orgulhoso com qualidades militares e absolutamente confiante de que venceria seus adversários. Aléxia trouxe uma qualidade pacificadora característica do *tai chi chuan* para um Romeu que deseja evitar o combate, qualidade esta que teve de ser suprimida para o Romeu que almeja a vingança pela morte do amigo. E eu, imbuí o abusado Mercúcio da velocidade e sinuosidade proporcionada pelo *Shen She Chuen*.

### 3.2 Estágio 11 – Ressurreição

Temos agora uma das passagens mais complicadas e desafiadoras para o herói e para o escritor. Para uma história ser completa, o público precisa vivenciar um momento adicional de morte e renascimento, semelhante à Provação Suprema, mas com uma diferença sutil. Esse é o Clímax (não a crise), o último e mais perigoso encontro com a morte. Os heróis precisam passar pela purgação e purificação finais antes de voltar ao Mundo Comum. Mais uma vez, devem sofrer transformações. O truque para escritores é mostrar a mudança em seus personagens através do comportamento ou da aparência, e não apenas falando sobre essa mudança. É necessário que os escritores encontrem maneiras de demonstrar que seus heróis passaram pela Ressurreição (VOGLER, 2015. p. 263).

Com esse garimpo de informações contidos na dramaturgia, passamos para a cena propriamente dita. Se o leitor ou leitora preferir assistir o vídeo agora, ele pode ser encontrado no link: [https://youtu.be/\\_YrqgexCsOo](https://youtu.be/_YrqgexCsOo). No entanto, o leitor ou leitora pode escolher ver a cena ao final desse subcapítulo no qual destrincho a composição e criação da cena e das lutas cênicas de Mercúcio, Teobaldo e Romeu. Vale lembrar que a classificação indicativa do vídeo é de 14 anos por conter cenas de violência e sangue.



Na cena, temos duas atrizes interpretando papéis masculinos. Apesar de escolhermos utilizar vestimentas que remetessem às artes marciais, procuramos não masculinizar a Aléxia ou a mim. Usamos o *hakama*, calça tradicional japonesa vestida atualmente tanto por homens quanto por mulheres em artes tradicionais como o *ken-do* e *aikido*; e calçados de treino de nossas respectivas modalidades, tabi para Teobaldo, e tênis de sola baixa para Romeu e Mercúcio. Tendo as artes marciais com as quais tivemos contato desenvolvidas predominantemente por homens, uma “energia” ou qualidade masculina seriam intrínsecas à prática (MIRANDA, 2010). Assim, as qualidades masculinas estão impressas na qualidade trazida pela prática marcial e pelo desenho de ações marciais.

Tendo ciência da possível carta de duelo que seria um indicativo de que a invasão da festa não teria passado despercebida, no início da cena 1 do ato III, Benvólio chama Mercúcio para irem embora, pois os Capuletos estariam na região: “Benvólio – Mercúcio, por favor, vamos embora;/ ‘Sta quente, os Capuletos ‘stão à solta./ Se houver encontro, a briga é inevitável,/ Pois no calor o sangue ferve louco” (SHAKESPEARE, 2015, p. 59). Revela-se assim que Benvólio deseja evitar o confronto, no entanto Mercúcio não parece desejoso de partir.

Para acentuar os desejos contrários das personagens, escolhi para Mercúcio a ação de pichar um muro com ofensas aos Capuletos. Essa ação marca uma rua ou área pública, um território, pichar promove um “ficar” que se estende no tempo e revela a característica “folgada” e transgressora de Mercúcio. Essa ação com “os Capuletos à solta” promove estofo para as reações de Benvólio que realçaria a polaridade das intenções das personagens.

Nos diálogos que se seguem, Mercúcio acusa Benvólio de ser o brigão, e que por isso não poderia pedir que ele, Mercúcio, saísse do local. Mais adiante, Mercúcio dá de ombros ao anúncio de Benvólio da chegada dos Capuletos<sup>116</sup>. A chegada do ofendido Teobaldo, desejoso de vingança pela invasão de Romeu na festa da noite anterior, pesa o clima da cena. Seguindo as regras de um duelo,

---

<sup>116</sup> Visto que a presente pesquisa estuda a composição da luta cênica, suprimimos a delegação dos Capuletos que está presente como testemunhas do duelo e não tomam parte nas ações de luta.

Teobaldo está acompanhado de suas testemunhas, e procura Romeu. Ao pedir uma palavra com Benvólio e Mercúcio, o último responde: “Mercúcio – Só uma palavra com um de nós? Junte mais alguma coisa – é melhor um golpe e uma palavra.” (SHAKESPEARE, 2015, p. 60) Mercúcio inicia a conversa com essa provocação, pois incita Teobaldo a dar um golpe físico que seria um dos motivos para um duelo segundo os códigos. Benvólio deseja evitar o confronto, mas isso não ameniza o jogo de provocações de Mercúcio, que invade o espaço pessoal e replica cada fala de Teobaldo com chacota.

Teobaldo – Mercúcio, você anda de acordos com Romeu?/ Mercúcio – Acordos? Ou acordes? Talvez pense que nós somos menestrelis. Pois se somos nós os menestrelis, não espere nada senão discórdia. Com isto é que eu toco o violino que o fará dançar. Pelas chagas de Cristo, acordos! (SHAKESPEARE, 2015, p. 60)<sup>117</sup>.

Nas falas de Mercúcio somam-se trocadilhos e metáforas; têm um espírito pícaro, parecendo haver um certo tom de deboche ao falar com Teobaldo. Essa relação entre uma parte pacificadora e a outra provocadora é reforçada adiante:

Benvólio – Essa disputa, aqui, ‘stá muito pública./ Ou vão para local mais isolado./ Ou discutam seu caso com juízo./ Ou caiam fora; todos ‘stão olhando./ Mercúcio: Gente tem olhos para olhar, e eles que olhem. Não me movo para dar prazer aos outros. (SHAKESPEARE, 2015, p. 61).

A discussão mais acalorada passa a chamar a atenção de transeuntes, mas o clima é cortado pela chegada de Romeu. Teobaldo assume o papel de desafiador, sua provocação é mais corporal, segurando Romeu em uma torção (*Chin Na*), subjugando-o. Diz que Romeu o insultou, e a isso o Montéquio responde com uma negativa e tenta partir:

Teobaldo: Menino, isso assim, não paga o insulto/ Que me lançou; portanto, pare e saque./ Romeu: Teobaldo, as razões do meu amor/ Ajudam me a escusar o tom de ira/ Da sua saudação. Não sou vilão; portanto, adeus; você não me conhece. (SHAKESPEARE, 2015, p. 61).

Segundo Suddeth, chamar alguém de “menino” ou “vilão” seria também motivo para um duelo (1996), e Romeu reage conciliadoramente<sup>118</sup>, com “bons

117 A referência musical aqui parece aludir ao texto de descrição de Teobaldo feito por Mercúcio na cena IV do ato II.

118 A reconciliação seria uma das formas de evitar a luta de acordo com os *Code duels*.

modos, voz doce e até medidas”, conforme a descrição dos eventos por Benvólio na cena seguinte (SHAKESPEARE, 2015, p. 64). Para revelar essa atitude conciliatória, escolhemos para Romeu a ação de abandonar a sua arma no chão, dando a leitura de que não pretende lutar. Mercúcio, que até então provocava Teobaldo, sem entender a subserviência de Romeu e acreditando que o amigo não conseguiria vencer Teobaldo, assume o papel de “segundo”<sup>119</sup> de Romeu. Teobaldo seguiu os protocolos do duelo e Romeu sequer sabe da carta de desafio. Ao assumir o papel de “segundo”, Mercúcio satisfaz parcialmente o desejo de Teobaldo em um duelo improvisado. Com o início da luta, Romeu assume o princípio de conter um Teobaldo que avança sobre Mercúcio e um Mercúcio que provoca, ou seja, comprime e avança contra Teobaldo. Cadu sugeriu aumentar a provocação com uma ação, propôs que Mercúcio roubasse um canivete que estava na cintura de Teobaldo. Perder uma arma é muito grave marcialmente falando, pois fica-se à mercê do oponente. Essa ação pode ser tomada como uma ofensa física, o que justificaria a troca de oponente, além de revelar mais uma vez o espírito pícaro de Mercúcio. Teobaldo tenta tomar o canivete de volta, Mercúcio joga-lhe a arma e após uma saudação, estabelecendo a relação de um duelo, a luta se inicia. O clima da luta, com o humor de Mercúcio e a destreza e fúria de Teobaldo, são revelados por Benvólio após o fim da luta, ao príncipe que indaga quem iniciara a briga:

Benvólio - [...] De Teobaldo, surdo à paz, que ataca/ Com aço agudo o peito de Mercúcio,/ Que, acalorado, junta ponta a ponta,/ E com humor afasta a morte/ Com uma das mãos, enquanto com a outra/ Devolve-a a Teobaldo, que responde/ Com grande habilidade (SHAKESPEARE, 2015, p. 65).

Se Teobaldo está sério, lutando pela honra da família, dado o insulto de uma invasão, Mercúcio está mais na tentativa de humilhar Teobaldo usando de humor. As ações de Teobaldo são com intenção mortal, enquanto Mercúcio desvia, chuta-lhe o traseiro e ri dos esforços de Teobaldo.

Como escolhemos atualizar a estética da peça, utilizamos os canivetes *butterfly* como substituição da rapieira ou florete, que seria utilizada em uma montagem clássica. O canivete *butterfly* tem um sistema de dobradiças de modo que

---

119 O “segundo” seria alguém de confiança dos duelistas, no caso de um dos duelistas não poderem participar do embate é papel do “segundo” assumir a contenda.

a empunhadura dobrada sirva como bainha para a lâmina como na figura 20. O canivete que usamos em cena tem dobrado 13,5 cm e aberto tem 22,5 cm, e embora a lâmina estivesse apenas parcialmente afiada, por questões de segurança do ator e das atrizes seu fio e ponta foram limados em uma serralheria. Os cabos foram pintados para facilmente se identificar o lado do corte e o cabo. Este canivete é uma arma branca<sup>120</sup> que pode ser comprada em lojas de caça e pesca ou em lojas que vendam facas e canivetes. Optamos pela utilização de uma arma de corte, pela referência a “corte” feita por Mercúcio e para proporcionar a situação em que a personagem ferida conseguisse dizer seu último texto/suspiro e morrer em seguida, visto que muitas mortes de duelo não se davam imediatamente, e eram devidas à perda de sangue.



**Figura 20.** Canivetes Butterfly.

Dentre as lutas com armas de corte, as de armas curtas de corte como facas, canivetes e adagas são as mais perigosas pois são muito próximas, as armas são pequenas impossibilitando defesas com a própria arma (faca com faca), e a

---

<sup>120</sup> Arma branca são armas de ataque e defesa; dessa categoria excluem-se as armas de fogo.

aproximação para um ataque invariavelmente está dentro do campo de ação do oponente (McASH, 2010).

No início do embate, temos um Teobaldo furioso impulsionado pelo insulto da invasão da festa, a negação de sua vingança por Romeu, as chacotas de Mercúcio que escolhemos agravar com o roubo de sua arma. Estudando as ações e diálogos durante o texto escolhemos um Teobaldo mais militar, estratégico, com ataques eficientes e um Mercúcio mais lutador de rua, esperto e ágil. Os ensaios promoveram algumas mudanças na narrativa dessa luta, escolhemos colocar um desarme de Mercúcio por Teobaldo (na Aproximação da caverna secreta de Teobaldo) que motivaria uma ação mais contundente de Romeu contra Teobaldo, dando espaço para uma inversão de vantagem com a recuperação da arma de Mercúcio. Nessa nova conjuntura, Romeu tenta impedir Mercúcio com mais veemência, surgindo a abertura que causaria a morte de Mercúcio. Após o certo golpe, Mercúcio informa a Romeu sobre o ferimento mortal que acaba de sofrer que até então não percebera o acontecido. Essa verbalização serve também ao público que possa, em meio a ação de luta, ter perdido o golpe traiçoeiro, escondido sobre o braço de Romeu. Segue o texto estertor de morte de Mercúcio:

Mercúcio – Não, não é tão fundo quanto um poço nem tão largo quanto uma porta de igreja, mas é o bastante; é o bastante. Procurem-me amanhã e me verão tão sério como um túmulo. Estou liquidado, eu garanto, para este mundo. Malditas as suas casas. Pelas chagas de Cristo, um cão, um gato, um rato, um camundongo, matam um homem com um arranhão. Um fanfarrão, um safado, um vilão, que luta por regras aritméticas – por que raios veio meter-se entre nós? Fui ferido por baixo do seu braço (SHAKESPEARE, 2015 p. 62).

A morte de Mercúcio segue os relatos de duelos, nos quais muitas mortes não eram causadas pelos ferimentos em si, mas por infecções, tratamentos médicos inadequados ou a perda de sangue (SUDDETH, 1996). Parece-me que Shakespeare faz um esgarçamento do espaço e do tempo, permitindo que Romeu e os espectadores entendam e processem a morte de Mercúcio. Susanne K. Langer refere-se ao tempo marcado pelo relógio, que seria um contínuo homogêneo e unidimensional, como uma, e não a única, abstração de experiência temporal. Se essa abstração esquematiza praticamente o sincronismo de assuntos práticos como

datas, etc., ela não envolve mais propriedades da experiência do tempo. Assim como volumes que preenchem o espaço, os fenômenos que preenchem o tempo são, segundo a autora, as tensões – físicas, emocionais ou intelectuais. A vida seria, para Langer, uma tessitura densa de tensões concorrentes (LANGER, 1980). Ao colocar esse texto após o ferimento mortal, Shakespeare alarga o tempo de tensão para o espectador, afastando da medida usual e tida como “realista” e aproximando-o mais ao tempo do sofrimento físico que é medido pelas últimas respirações e pulsações de Mercúcio. Langer postula que o drama cria um “futuro virtual” em que os acontecimentos do presente tenham de forma imanente o futuro; nessa cena os acontecimentos, o destino, prenunciam a morte de Mercúcio. A autora empresta do ensaio *The nature of dramatic illusion*, de Charles Morgan, a percepção de que a forma em uma peça não tem valor em si, o que teria valor seria a forma estar em suspenso. Morgan defende que a peça só tem forma ao seu final e até que isso aconteça, sua forma fica latente, em suspenso. O suspenso negaria uma completude, gerando o suspense da forma; seria, de acordo com o autor, essencial à forma dramática em si (MACAN, 1933, *apud* LANGER, 1980). Os momentos finais de Mercúcio são ponto de virada durante a peça; a morte de Mercúcio justifica a vingança de Romeu sobre Teobaldo, que, por conseguinte é banido, isso o afasta de Julieta, cuja tentativa de um reencontro causa a morte dos dois amantes. Essa dilatação temporal permite que Romeu sinta culpa pela morte do amigo que é reforçada pela maldição de Mercúcio sobre ambas as casas. Essa espera é como que a iminência da primeira descida em uma montanha-russa, a dilatação do tempo anuncia a sequência de descidas e subidas que se sucederão durante a história.

O processo de luto foi objeto de estudo da psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross<sup>121</sup>, em seu livro *Sobre a morte e o morrer* (1987). Ela entrevistou pacientes gravemente doentes em um hospital de Chicago, e elencou estágios emocionais pelos quais eles passavam durante o processo de morrer. Ela identifica que as pessoas que vivenciaram grandes perdas pessoais (morte, divórcio) passariam por, pelo menos, dois dos cinco estágios emocionais identificados por ela. Os estágios seriam: 1 – Negação, estágio de proteção, em geral curto e acompanhado de

---

121 Psiquiatra suíça (1926-2004) que trabalhou nos Estados Unidos.



isolamento; 2 – Muitas vezes gerada pela impossibilidade do isolamento, a raiva é projetada no ambiente externo; 3 – A negociação surge na tentativa de retornar as coisas como eram antes, promessas (que podem ser religiosas) e pactos são comuns nesse estágio; 4 – na incapacidade de mudar a perda, surge a sensação de impotência e a depressão; 5 – Na aceitação não há negação e passa-se o desespero. Não cabe a essa pesquisa um aprofundamento das questões psicológicas acerca da morte, mas elenco aqui os estágios do modelo de Kübler-Ross na busca dos processamentos pela qual Romeu poderia/deveria passar. Identifico três possíveis estágios psicológicos, o de negação, quando Mercúcio anuncia que morrerá, Romeu responde: “Coragem, homem; o corte é pequeno” (SHAKESPEARE, 2015, p. 62). Mas com a concretização da morte, Romeu passa para o estágio da raiva, especialmente contra Teobaldo. Também se estabelece um tipo de negociação com a intenção de vingança, minimizando ou equalizando os danos, pressupondo que a alma de Mercúcio que ainda pairaria perto partiria junto com a alma de seu algoz Teobaldo ou com a do outro culpado pela sua morte, Romeu.

A raiva de Romeu também é direcionada à Julieta com quem casou há uma hora apenas: “[...] Ah,/ Julieta,/ Sua beleza me efeminou,/ Amolecendo o aço do valor” (SHAKESPEARE, 2015, p. 63) A peça é do final do século XVI, e assim também são seus valores sociais. William Shakespeare possuiu a vida de um rico burguês durante a infância com o pai trabalhando em altos postos municipais em Stratford-on-Avon, o que lhe permitiu uma educação elementar, viveu a pobreza durante a juventude com o desaparecimento da fortuna do pai, e possuía contatos com a baixa nobreza, graças aos contatos de sua mãe. Assim suas peças são palco para representantes de quase todos os níveis sociais: príncipes, mercadores, vagabundos, bobos, oficiais subalternos altamente individualizadas que lutam entre si e não contra o destino ou Deus. Em um teatro em que não se tem notícias de mulheres no palco, Shakespeare concebeu personagens femininas fortes e individualizadas. *Romeu e Julieta* é seu drama lírico, no qual seus jovens enamorados são obrigados a amadurecer e tornam-se indivíduos tragicamente perturbados (GASSNER, 2002). Seria tolo não reconhecer a grandiosidade da obra



shakesperiana, e os avanços do bardo em sua época ao retratar personagens femininas. No entanto, de acordo com os debates feministas atuais, vejo na fala de Romeu uma visão de mulher cuja reprodução considero problemática, levando-se em consideração as questões feministas na representação nas artes. Nessa breve fala, Romeu responsabiliza Julieta por suas ações (ou não ação); Não pretendo julgar uma obra que se insere em outra época e sociedade por valores atuais, mas, ao revisitar essa cena hoje, a manutenção desse texto como escrito pelo autor seria perpetuar o machismo, perpetuar uma ótica negativa sobre as qualidades femininas. Por essa razão, após debate durante os ensaios, escolhemos alterar o texto para: “Ah, Julieta, o nosso amor me enfraqueceu, amolecendo o aço do valor”, conforme a interpretação que temos de como um autor contemporâneo possivelmente escreveria esta fala.

Com Mercúcio morto, Romeu faz a Travessia do primeiro limiar. Se a luta anterior era um duelo improvisado, essa luta é uma briga de rua, não há regras. Teobaldo é melhor lutador, e a cada sequência de golpes ele joga Romeu sobre o corpo de Mercúcio, que escolhemos deixar em cena presentificando a morte de Mercúcio como ponto chave dramática e reforçando a motivação e o comprometimento de Romeu na luta. Mesmo levando várias sequências de golpes de Teobaldo, Romeu, comprometido, insiste na luta e sua fúria é revelada na amplitude de golpes e na velocidade das ações. A velocidade da briga também é revelada na descrição posterior de Benvólio: “Pularam como um raio um no outro,/ e antes que os afastasse, Teobaldo/ É abatido e Romeu sai, fugindo” (SHAKESPEARE, 2015, p. 65). Embora seja marcialmente desaconselhável<sup>122</sup>, optamos aqui por uma inclinação do eixo de Romeu em direção a Teobaldo reforçando o ímpeto da personagem. Embora o desfecho de derrota pareça claro, Romeu continua a lutar e por sorte, encontra o canivete de Mercúcio caído no chão e o usa para atacar Teobaldo.

Teobaldo morre sobre Romeu, com seu peso sobre o Montéquio. Romeu luta para sair de baixo de seu oponente morto, revelando pela fisicalidade o peso

---

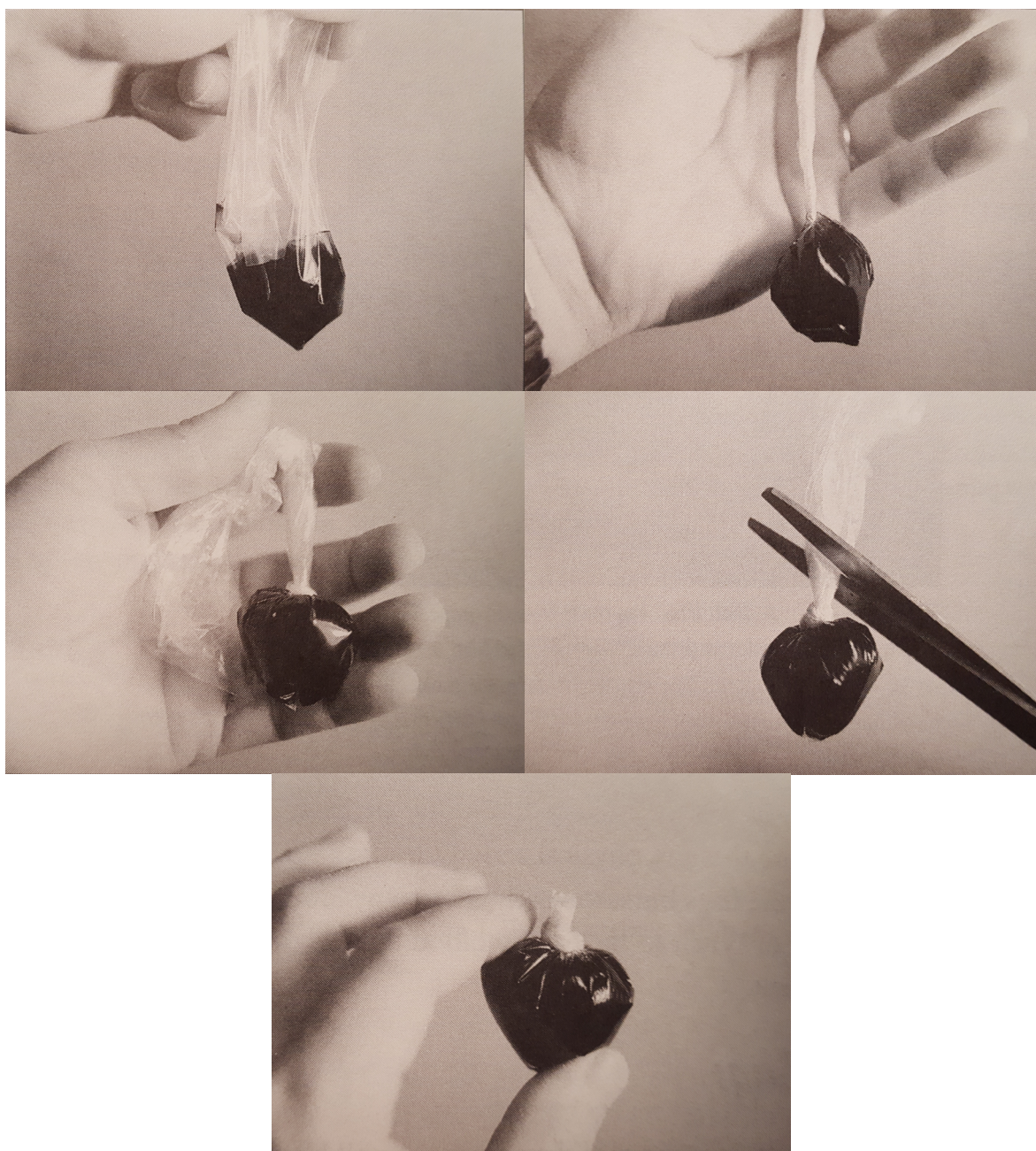
122 De modo geral é preferível estar em um eixo vertical, sem inclinações, uma vetorização constante é marcialmente desaprovável pois fica óbvio como evitar os ataques e elaborar contra-ataques.

simbólico da morte de Teobaldo. Há aqui uma nova dilatação de tempo, em que o espectador e Romeu começam a perceber as implicações da luta, e passam a se relacionar com uma nova configuração do destino. Romeu, absorto, é retirado de seu transe pelas palavras de Benvólio, urgindo para que fuja e escape da pena de morte instituída pelo príncipe. Ao processar o passado recente, Romeu se percebe um “palhaço do destino” e em um vislumbre de destino foge.

Para a realização dessa cena, pesquisamos os efeitos de sangue cênico. Existem várias receitas de sangue cênico, apresento aqui três receitas que podem ser utilizadas em situações distintas. A primeira é um simples suco de beterraba com água batido no liquidificador; é barato, por isso pode ser feito em grandes quantidades, além de ser facilmente lavável os figurinos e ter a vantagem de poder ser ingerido sem maiores problemas. O seu efeito cênico é em geral satisfatório. No entanto, apesar de ser possível alterar a cor e a textura do sangue de beterraba pela dosagem de água, dificilmente é uma opção realista para vídeos. Uma outra receita é feita com polvilho doce, água e corante alimentício. Em 1 litro de água, colocar duas colheres de sopa de polvilho doce e levar ao fogo, mexendo sempre para não empelotar, até que o tom esbranquiçado fique transparente (pode se colocar mais ou menos polvilho de acordo com a textura desejada). Adicionar de 5 a 8 colheres de chá de corante alimentício vermelho em pó, ou 50-80 ml do corante líquido (duas ou três gotas de corante alimentício azul extra traz um tom de sangue venoso). Apesar de o gosto não ser dos melhores, esse sangue pode ser colocado na boca, a desvantagem é manchar um pouco a pele, dando um tom levemente avermelhado, mas que sai após algumas lavagens. Até o presente momento nunca tive problemas desse sangue manchar figurinos, mas vale fazer um teste no interior da roupa para verificar se uma simples lavagem basta para limpar o figurino em questão. Tanto o sangue de polvilho como o de beterraba podem ser armazenados na geladeira, o que aumenta sua vida útil, se não se pretender a ingestão desses sangues, eles duram até um mês sem grandes alterações na textura. Uma terceira opção é utilizar gel verde de cabelo com corante (pode ser o alimentício), é uma receita mais cara, que não pode ser colocada na boca ou perto dos olhos, mas trata-se de uma opção fácil e rápida para pequenas quantidades.

Existem várias maneiras de produzir efeitos de sangramento em cena, seja usando esponjas escondidas, recorrendo a dispositivos explosivos simulando tiros, trocando armas, sujando-as de sangue ou utilizando bombeamento para jorrar sangue. Mas as mais comuns envolvem colocar o sangue em pequenos sacos plásticos ou recipientes (pipetas ou garrafas) que possam ser apertados para liberar o sangue em um dado momento. Optamos pelos sacos de sangue para as mortes de Mercúcio e Teobaldo, para isso realizamos estudos de como prendê-los ao corpo e rasgá-los no momento correto da luta. Os sacos plásticos devem ser os mais finos possíveis, desde que não rasguem antes do momento desejado. A melhor opção que encontramos foram os sacos de lanche encontrados em supermercados para regiões abdominais e saquinhos de geladinho para a boca (Figuras 21 e 22). Para a boca coloca-se sangue nos saquinhos de geladinho, e deve-se dar um nó deixando o sangue bem apertado, senão o saquinho não estoura ao morder, o excesso de plástico após o nó deve ser cortado. No caso dos ferimentos abdominais, colocamos o sangue nos sacos de lanche e retiramos o ar antes de vedá-los. A quantidade de sangue vai variar de acordo com o efeito esperado, mas em nossa cena notamos que quantidades menores criavam excelentes efeitos sem muitas complicações técnicas. Os sacos de sangue foram firmemente presos em nossos corpos com *silver tape*, deixando uma pequena área de plástico visível, que seria o local ficcional do ferimento. Roupas mais largas cobriram os sacos deixando-os praticamente imperceptíveis. Os primeiros ensaios foram realizados com água dentro dos sacos, facilitando a logística de limpeza, pois repetiríamos algumas vezes as mesmas ações. Foram necessárias inúmeras tentativas antes de conseguirmos rasgar os saquinhos nos momentos corretos e controlar a saída de sangue para um efeito verossímil. Vale lembrar que a presença de sangue incide na classificação indicativa, no nosso caso, a cena passa a ter classificação de 14 anos.





**Figura 21.** Tutorial de Suddeth de como fazer pequeno saco de sangue que usamos para ilusão de sangramento na boca (SUDDETH, 1996, p. 251)





**Figura 22.** Tutorial de Suddeth de como fazer saco de sangue grande que usamos para ilusão de sangramento no tórax (SUDDETH, 1996, p. 253-154)

Para a gravação e edição do vídeo, tivemos que realizar adaptações da cena. Como o principal enfoque da pesquisa é o da composição e criação da luta e da fisicalidade do embate, os estudos e ensaios foram feitos com as três

personagens que se engajam na luta, ou seja, Teobaldo, Romeu e Mercúcio. Para fruição da história pelo público/espectador, a presença de um quarto intérprete para Benvólio nos pareceu imprescindível. Assim, no mês final que antecedeu as gravações Jotapê Antunes se agregou aos ensaios do grupo de estudo com essa finalidade. Outros ajustes foram realizados para a linguagem de vídeo como a mudanças de locações iniciais durante as pichações, e um longo estudo de adaptações na amplitude, angulações, dinâmicas e enquadramento dos golpes, o que demandou alguns ensaios de câmera. Esses vídeos foram enviados ao Gabriel Nardi e Carla Gmurczyk, diretores de fotografia da cena que se encontra nessa dissertação, cuja a edição foi feita pela Daniella Faria e a mixagem pela Carla Gmurczyk.

**Tabela 6.** Notação das ações da primeira luta<sup>123</sup> – Mercúcio *versus* Teobaldo

Mercúcio	Teobaldo	Romeu
Travessia do primeiro limiar		
	Desafia verbalmente Romeu →	Negação de Romeu para a luta
	Realiza uma torção no braço de Romeu →	Negação de Romeu para a luta, joga seu canivete no chão
Rouba o canivete de Teobaldo. Vira-se para		

<sup>123</sup> Essa estrutura é baseada principalmente na notação proposta por James Strider.

Teobaldo e chama-o para a briga.		
Mostra o canivete, corre →	Persegue Mercúcio para reaver seu canivete	Persegue os dois
Pára, joga o canivete para Teobaldo →  Saca o próprio canivete e o abre	Pega o canivete e o abre	
Cumprimento marcial →	Cumprimento marcial	
Provas, aliados, e inimigos		
Desvia, desvia, chuta o traseiro de Teobaldo ↔	↔ Ataque descendente na cabeça, ataque circular na barriga, reação ao chute	
Retira Romeu do caminho		← Se coloca entre eles, voltado para Mercúcio tentando impedi-lo.
Defende o golpe com o antebraço	← Ataque no rim de Romeu	
Ataque perfurante na	Desvio	



barriga →		
Aproximação da caverna secreta		
Canivete cai	← Golpe no antebraço	
Desvia abaixando	← Chute giratório por trás	
Pega o tornozelo de Teobaldo e arremessa para cima →	Cambalhota →	
Provação		
Pega o canivete caído		← Empurrão em Teobaldo para proteger Mercúcio
Vai em direção a Teobaldo→		Segura o braço de Mercúcio
Morre	← Fere Mercúcio no abdome	

**Tabela 7.** Notação das ações da segunda luta – Teobaldo *versus* Romeu

Teobaldo	Romeu	Benvólio (Aliado de Romeu)
Travessia do primeiro limiar		
Morte de Mercúcio	Morte de Mercúcio	
Provas, aliados e inimigos		
Desvia	← Avança, socos descendentes na direção da cabeça	Ajeita o corpo de Mercúcio e se despede
Empurra a nuca de Romeu →	Reação	
Defesa, desvio por baixo, defesa e defesa	Soco direto, soco giratório por trás, chute frontal, soco direto ↔	
<i>Clinch</i> <sup>124</sup> com joelhada no abdome →	Reação e queda	Vem socorrer Romeu
	Chute estômago de Benvólio, joelhada	Reação, reação

<sup>124</sup> Termo do boxe atribuído para quando os lutadores se agarram durante a luta.

Chute →	Reação, vê o corpo de Mercúcio	Ferido, procura lugar afastado da luta para se proteger
Reação, Soco direto no rosto, chute circular saltando	Avança sobre Teobaldo, chute circular, reação, reação (queda).	
Aproximação da caverna secreta		
Pisa em Romeu, agarra-o pelos tornozelos e arrasta-o fazendo largar o canivete	← Vê o corpo de Mercúcio e o canivete, pega o canivete	
Cambalhota↔	Gira, levanta-se e avança sobre Teobaldo	
Defesa, torção dos braços para cima, empurra-o e levanta-o contra a parede, enforcando↔	Golpe telefone, reação, contenção dos braços de Teobaldo	
Reação (queda)	Soco	
Provação		
Cambalhota para trás, posição montada (sentado sobre o abdome do	Avança, cambalhota para a frente	

adversário)		
Tenta enforcar, reação	Luta contra enforcamento, vê adaga, soco cruzado	
Reação	Pega Canivete e esfaqueia Teobaldo no abdome	
Recompensa		
Morre	Foge	

### **Considerações finais (ou: Estágio 12 - Retorno com o elixir)**

Depois de terem sobrevivido a todas as provações, e à morte, os heróis voltam ao ponto de partida, vão para casa ou continuam a jornada. Porém, sempre prosseguem com a sensação de que estão começando uma vida nova, uma que será diferente para sempre por causa do caminho que acabaram de percorrer. Se são heróis verdadeiros, Retornam com o Elixir do Mundo Especial, trazem algo para dividir com os outros ou algo com o poder de curar a terra ferida. (VOGLER, 2015, p. 283)

O aprendizado acontece por analogia e todo conhecimento é dotado de forma. Por essa colocação de Langer (1980), passei a entender a luta, suas estratégias e princípios marciais como a fisicalidade do conflito. A noção ampla de conflito, e não de um conflito centralizado, como nas obras dramáticas, permanece presente na cena contemporânea. Por isso, defendo a prática das lutas cênicas ou de artes marciais na formação dos artistas da cena, levando em consideração a crítica da docilização do corpo do ator (MIRANDA, 2010).

O estudo da marcialidade da cena no Brasil é um campo em desenvolvimento, com pesquisadores como Andraus, Zamarioli, Miranda, Sarturi e Ibañez; no entanto, conforme mencionado anteriormente, nenhuma dessas pesquisas se debruça especificamente sobre a luta cênica. Na busca de bibliografias sobre o assunto, encontrei livros de mestres de lutas em sua maioria ingleses e estadunidenses; dentre os mais completos, cito McAsh, Hobbs, Kreng, Strider, Suddeth e Lane. Essas fontes apresentam a luta cênica como uma ilusão de violência, uma história não verbal de violência, tornando a noção de representação inerente à sua existência. E para que não haja gratuidade da violência, ela precisa ser justificada, precisa haver uma narrativa que a legitime. Pelo estudo dessas bibliografias e das minhas observações ao trabalhar com a direção de lutas cênicas, levantei algumas anotações de princípios de luta, onde encontrei similaridades com o estudo da expressividade do movimento de Delsarte.

A história ou narratividade de violência apontada por esses autores é corroborada pela extensa pesquisa filmográfica de artes marciais realizada, que privilegiou o cinema de Hong Kong. Quanto à narrativa, apoiei-me nos estudos do

*monomito* ou da Jornada do Herói iniciados por Campbell e adaptados para a criação dramática por Vogler. O estudo das etapas *monomíticas* trouxeram apoio e apontaram elementos para pensar uma estrutura narrativa da luta. Aprofundei esse estudo pelo mapeamento da luta final de *The way of the dragon*, de Bruce Lee.

Embora os elementos trazidos pela narratividade da cena auxiliassem na construção da história da luta, o estudo prático apresentou a necessidade de adaptação da marcialidade para a cena. Com o grupo de estudo de lutas Kin Lai, passamos a pesquisar a adaptação dos “8 Princípios” do *gong fu Shen She Chuen* como orientação de marcialidade da luta cênica. Posteriormente, com o grupo Lutemos!, o contato com artistas cênicos praticantes de outros sistemas marciais evidenciou princípios comuns das marcialidades. Com esse grupo, foi construída uma cena exemplar da pesquisa, a luta da primeira cena do ato III de *Romeu e Julieta*. A cena tomou corpo a partir do estudo narrativo com base no *monomito* de Vogler, na adaptação dos “8 Princípios” para uma marcialidade cênica e nas informações sobre as personagens, suas motivações para a luta, contidas na dramaturgia, e de como a luta se dá.

Durante a pesquisa encontrei poucas bibliografias brasileiras que abordassem com profundidade as lutas cênicas. Não encontrei nenhuma bibliografia extensa sobre o assunto, assim, acredito que este seja um primeiro passo na pesquisa acadêmica das lutas cênicas no Brasil. E mesmo entre as bibliografias encontradas este é um dos poucos textos que não se baseia na tradição de espadas inglesas. Espero que esta dissertação ajude a fomentar o estudo das lutas cênicas e demarque a busca por uma identidade das lutas cênicas no Brasil menos vinculadas às tradições inglesas e estadunidenses. Seja pela utilização de uma arte marcial brasileira como a capoeira ou que tenha criado tradição no Brasil, como o *jiu-jitsu* da linhagem dos Gracie<sup>125</sup> ou como outras tantas artes marciais que migraram com seus mestres e encontraram no Brasil lugar para desenvolver e perpetuar suas tradições.

---

125 O *Jiu-jitsu* brasileiro ficou famoso pela família Gracie nas competições do UFC (Ultimate Fighting Championship) e de MMA (Mixed Martial Arts), o mais famoso lutador da família é Royce Gracie, faixa preta 6º grau de *jiu-jitsu*, que foi três vezes campeão do UFC.

A pergunta que antes eu não sabia responder – “O que você quer do seu chá?” – tem aqui uma possível resposta com a presente pesquisa. Se o chá for o *gong fu*, eu o quero acompanhado de uma história, em uma bela xícara e sem rachaduras, com o tempo necessário para fazê-lo e apreciá-lo. Hoje, meu *gong fu* transcende às questões marciais, está ligado ao trabalho árduo e à maestria; está ligado às lutas da cena. O meu *gong fu* conta uma história e faz parte de uma história maior; é marcialmente reveladora em vez de “correta” e, para ser bem realizada, sem que ninguém se machuque, essa história precisa de tempo para ser praticada, de tempo para ser criada e de tempo para ser apreciada.

Enfim, a jornada foi longa e eu quero um chá. O que eu quero do meu chá? Que seja bom e quente.



## Glossário marcial e das lutas cênicas

**Abertura e fechamento** – As “aberturas” e “fechamentos” são movimentações que indicam, respectivamente, o início e o fim da forma ou de algum exercício. É comum que o *kin lai* componha essa sequência (Ver: “*Kin Lai*”).

**Alinhar** – Termo utilizado na correção marcial de angulações. O alinhamento do soco, por exemplo, é importante para proteger as articulações durante o impacto; um soco “desalinhado” ao atingir o alvo pode causar dano também no atacante.

**Andraus, Mariana Baruco Machado** - Pesquisadora da marcialidade da cena, graduada em dança e pós-graduada em artes da cena pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Seu mestrado intitula-se *A poesia da luta: um olhar voltado para a gestualidade do estilo de gong fu louva-a-deus como estímulo para uma criação coreográfica* (2004); seu doutorado: *Dança e arte marcial em diálogo: um estudo sobre o sistema de gong fu louva-a-deus e o ensino de improvisação em dança* (2012). Ela organizou o livro: *Marcialidade e a cena: técnicas e poéticas nas relações tradição-contemporaneidade* (2016).

**Aplicações** – São exercícios realizados com um parceiro de treino sobre um conceito, uma forma que se estudou individualmente. Os exercícios são variados, mas é por meio deles que se entende como alguma angulação, posicionamento, encadeamento de ações/movimentos ou golpes, esquivas e defesas funcionam.

**Arma branca** – São armas de ataque e defesa, dessa categoria excluem-se as armas de fogo.

**Armeiro** – Móvel em geral de madeira aonde se guardam as armas.

**Base** – Termo que normalmente se refere ao posicionamento das pernas. Em alguns casos, pode ser usado para designar o posicionamento de membros superiores.

**Básico** – Usado para designar uma série de exercícios que dão início a um estudo marcial específico. O básico é, em geral, o primeiro contato do praticante com uma

arma, conceito ou com um raciocínio específico, e tem uma função de preparar e apresentar o objeto de estudo para o praticante.

**Bordwell, David** – Leciona na Universidade de Wisconsin-Madison, onde ele é professor de Humanidades e de Estudos de Cinema. Escritor de livros de teoria do cinema e história, incluindo dois sobre cinema asiático: *Ozu and the poetics of cinema* (1988) e *Planet Hong Kong: Popular cinema and the art of entertainment* (2000). Escreveu artigo na *Heroic grace: The chinese martial arts film*, publicação da UCLA Film and Television Archive (BORDWELL, 2003).

**Broadsword** – Nome genérico que pode ser usado para designar uma grande variedade de espadas europeias de uma mão.

**Bujinkan Budo Taijutsu** - Organização de difusão do ninjutsu e um conjunto de artes marciais e práticas japonesas como a tradição samurai.

**Caminhadas** – São análogas às diagonais das aulas de dança, elas pressupõem a realização de sequências marciais com deslocamento. Os alunos mais velhos iniciam a série e após alguns passos são seguidos pelos mais novos, por ordem de graduação. As caminhadas simples de ópera são séries de chutes frontais, com rotação interna e externa e chutes laterais. As caminhadas mais complexas têm sequências de movimentos variados e podem incluir chutes com saltos.

**Capoeira** – Desenvolvida no Brasil como forma de resistência durante o período colonial, mistura jogo, arte marcial, música e cultura popular.

**Chan, Jackie** (1954-?) – ou Chan Kong-sang, é ator, diretor, produtor, coreógrafo de cinema e artista marcial. Nascido em Hong Kong, foi dublê no início de sua carreira e ficou internacionalmente famoso por realizar seus próprios *stunts* em seus filmes de ação. Tem uma vasta filmografia de mais de cem títulos, um dos precursores e criadores dos filmes de *gong fu* cômicos. (Ver: “Stunts” e “Yuen Wo-Ping”).

(Exercícios de) **Chi gong** – Visam o cultivo da energia interna com finalidades medicinais e/ou cultivo e aplicação da energia interna com finalidades marciais.

**Chíou Long Huei** – Sociedade de mestres de *gong fu* que lutava para restaurar a dinastia Ming (1368-1644 d.C.) contra as invasões manchus. Pode ser traduzida como: Ordem dos Nove Dragões.

**Chute, David** – Trabalhou nos jornais *Maine Times*, *The Boston Phoenix* e *Los Angeles Herald Examiner*, e contribuiu com artigos para *Los Angeles Times*, *Premiere*, *Rolling Stone* e *LA Weekly*. Editor da *Heroic grace: The chinese martial arts film*, publicação da UCLA Film and Television Archive (CHUTE, 2003).

**Clinch** – Termo do boxe atribuído para quando os lutadores se agarram durante a luta.

**Code Duelllos** – Ou os códigos de duelo, eram manuscritos do Renascimento e da Restauração da monarquia inglesa em que haviam as infrações que poderiam/deveriam ser resolvidas por meio de um duelo, então a maneira correta de conduzi-los.

**Combates básicos** – Eram partituras de movimentos de luta com espadas durante a era Vitoriana. Essas sequências eram escolhidas de acordo com a peça e podiam ser repetidas tão frequentemente quanto fosse necessário (HOBBS, 1980).

**Dan** – Grau de maestria nas tradições japonesas.

**Dani Hu** – Ou Hu Chao Hsil, atual mestre representante do *Shen She Chuen gong fu* no Brasil. Graduado em ópera chinesa, atualmente trabalha como *designer* de ação na televisão e no cinema.

**Fechamento** – (Ver: “Abertura”).

**Faixa preta** – Na roupa tradicional do *karate-do* em geral é realizada com o *kimono* e as cores das faixas são um indicativo da graduação do praticante. A ordem das cores varia de acordo com as diferentes escolas, mas em quase todos a faixa branca é para os iniciantes, e conforme o aluno for se graduando vai havendo trocas de faixa até chegar à última, a preta. (Ver: “*kimono*” e “*karate-do*”).

**Forma** – É uma organização de princípios técnicos encadeados. Normalmente são realizadas individualmente e podem incluir armas. Analogamente, em diversos sistemas de *gong fu* adota-se o termo *kati*.

**Footwork** – Pode ser traduzido como “jogo de pés”, mas normalmente usa-se a palavra do inglês para o trabalho de posicionamento, deslocamento e agilidade das pernas e pés.

**Gatilhos temático** – Os gatilhos temáticos são feitos na divulgação, antecedendo a obra, e permitem que o espectador, que tem ciência de suas preferências artísticas e de reações psicológicas a estímulos de violência ficcional, opte por assistir ou não à obra de antemão. (Gatilhos temáticos mais comuns da luta cênica: violência (leve, moderada ou intensa), tortura, suicídio, linguajar violento, sangue).

**Gong fu** – Termo utilizado para designar as artes marciais oriundas da China. O termo pode ser traduzido como "habilidade acumulada", sendo aplicado ainda a habilidades não marciais (ANDRAUS, 2004).

**Guoshu** – Termo utilizado, como o *gong fu*, para designar as artes marciais chinesas, pode ser traduzido como “arte nacional”.

**Haka** – Dança que reconstitui uma situação dos maoris, povo nativo da Nova Zelândia.

**Hsu Yin Fong** – Criador do sistema *Shen She Chuen*. Recebeu o apelido de *Kan Sé Ch'in Cheung Kune* (Tradução: Serpente Dourada, Punho das Mil Lanças) por derrotar inúmeros desafiantes. (Ver: “Shen She Chuen”).

**Hua She Phai** – Técnica da Serpente Deslizante.

**Hu Chao Hsil** – (Ver: “Dani Hu”).

**Hu Chao Tien** – Antigo mestre do *Shen She Chuen*, “avô” do sistema na linhagem que pratico. Pai biológico do atual mestre Dani Hu. (Ver: “Dani Hu”).

**Huei Lu** – (Tradução: Caminho de volta), forma do sistema *Shen She Chuen*. (Vide “Shen She Chuen”).

**Hu Hsin Ming** – Antigo mestre do *Shen She Chuen*, “bisavô” do sistema na linhagem que pratico. Avô biológico do atual mestre Dani Hu. (Ver: “Dani Hu”).

**Hu Hsu Chen** – Primeiro discípulo de Hsu Yin Fong e ancestral do mestre Dani Hu (Ver: “Dani Hu” e “Hsu Yin Fong”).

**Hu Wei Kwan** – Ancestral do atual mestre Dani Hu e amigo de Hsu Yin Fong. (Ver: “Dani Hu” e “Hsu Yin Fong”).

**Ibañez, Ana Paula** – Mestre em teatro, dança e performance pela Universidade Estadual de Campinas, onde é doutoranda no programa. Praticante da arte marcial indiana *kalaripayatt* como elemento ampliador de possibilidades expressivas para o artista da cena (IBAÑEZ, 2016). Seu mestrado se intitula: *Kalaripayatt* – uma via para a expressividade (2014). (Ver: “*kalaripayatt*”).

**Irmão ou irmã** (de treino) – Tratamento advindo da relação familiar, pode ser usado na língua materna da dada arte marcial ou na qual ela possa ter vindo a se inserir. Esse tratamento é comum em diversas artes marciais e é normalmente seguido pelos adjetivos de “mais velho (a)” e “mais novo(a)” referentes não à idade, mas ao tempo de treino do praticante.

**Jeet-Kune-Do** – É uma arte marcial criada por Bruce Lee, uma expressão marcial que pode ser traduzida como “Caminho do Punho que Intercepta”, cujas principais bases guias são a simplicidade, a franqueza e a liberdade. (Ver: Bruce Lee).

**Jiou He Tchou Fon** – (Tradução: Suaves Ventos de Outono) segunda forma do sistema *Shen She Chuen*. (Ver: “*Shen She Chuen*”).

**Judô** – “Esporte de combate caracterizado como intermitente, tendo como objetivo central para o atleta projetar seu oponente ou controlá-lo no combate de solo” (FRANCHINI, et.al., 2007, apud AGOSTINHO, 2015, p. 1). Judô tem origem japonesa e pode ser traduzido como “Caminho da Suavidade”.

**Kalaripayatt** – Arte marcial do sul da Índia, é considerada uma das artes marciais mais antigas do mundo.

**Kan Sé Ch'in Cheung Kune** – (Ver: “Hsu Yin Fong”).

**Karate-do** – Arte marcial japonesa originária da ilha de Okinawa. “Kara é o radical para a palavra Karatê, sendo que Te significa “mãos” e Do significa “caminho”. Karate-Do significa literalmente “Caminho das Mãos Vazias” (SARTURI, 2016, p. 152).

**Kati** – Vide “forma”.

**Kimono** – Roupa tradicional japonesa.

**Kin lai** – É uma saudação na qual a mão esquerda em formato de “C”, simbolizando a lua, “segura” a mão direita em forma de punho cerrado representando o sol. O termo Kin lai traduz um equilíbrio das polaridades, positivo e negativo, quente frio, masculino e feminino, *ying* e *yang*, o *tao*.

**Knap** – Sonorização de golpes e reações, os mais comuns são feitos pelos próprios *performers* da luta por meio de percussão corporal.

**Kreng, John** – Estuda artes marciais desde 1973, é faixa preta em *Tang Soo Do*, arte marcial coreana, e *Te Katana Jujitsu*. Estudou outras artes marciais como os *gong fus Wing Chun* e o *Hung Gar*. Trabalha como dublê coreógrafo de lutas e coordenador de dublês. É autor do livro *Fight coreography – The art of non-verbal dialogue* (KRENG, 2008).

**Kwan Kung, Tchou Tchou e Liu Pei** – Gerais do período dos Três Reinos (220 a 280 d.C.), seus feitos foram romantizados em óperas, livros e filmes. Kwan Kun é uma divindade protetora dos artistas marciais, sua imagem é comumente encontrada em academias de artes marciais e comércios.

**Lane, Richard** – É fundador e diretor executivo da The Academy of the Sword na Carolina do Norte – EUA. Instrutor de combate cênico certificado pela Society of American Fight Directors (SAFD). É autor do livro: *Swashbuckling: a step-by-step guide to the art of stage combat and theatrical swordplay* (LANE, 1999).

**Lee, Bruce** (1940-1973) – ou Lee Jun-fan, ator, diretor, filósofo e artista marcial sino-americano. Criador do *Jeet-Kune-Do* (o caminho do golpe que intercepta), que reúne princípios de diversas artes marciais. Lee é um dos maiores difusores do *gong fu* no Ocidente e é, ainda hoje, um ícone das artes marciais.

**Li, Jet** (1963-?) – ou Li Lianjie, nascido na China e naturalizado singapurense, é ator, campeão de *wushu* e artista marcial.

**Lin Chin Ho** – Monge profundo conhecedor do *Hua She Phai*. (Ver: “*Hua She Phai*”).

**Linha neutra** – Linha imaginária que dividiria uma distância “equilibrada” entre os oponentes.

**Long Fong Chan** – Vide “*Pai He Phai*”.

**Martinez, J. D.** – Diretor de lutas, graduou-se na Royal Academy of Dramatic Art de Londres e na Wesleyan University em Connecticut. À época de lançamento de seu livro, *Combat mime: A non violent approach to stage violence*, era professor-associado de teatro na Washington University e Lee University; e presidente da SAFD. (Ver: “Society of American Fight Directors – SAFD” (MARTINEZ, 1949).

**McAsh, F. Braun** – Coreógrafo profissional desde 1976, tem mais de 120 créditos profissionais em filmes, televisão e teatro. É autor do livro: *Fight choreography- A practical guide for stage, film and television* (McASH, 2010).

**Miranda, Maria Brígida de** – É atriz, diretora e preparadora de atores, graduou-se em Licenciatura em Educação Artística pela Universidade de Brasília, mestre pela University of Exeter e doutora pela La Trobe University. É professora na Universidade do Estado de Santa Catarina nas áreas de interpretação e direção teatral. Autora do livro *Playful training: Towards capoeira in the physical training of actors* (2010).

**Mu ren** – Tradução: Boneco de madeira. Tronco com simulacro de braços e pernas em diferentes ângulos, ferramenta comum no *gong fu* de estudo técnico e de impacto.

**Norris, Chuck** (1940-?) – É ator, produtor e artista marcial estadunidense.

**Oito princípios** – São eles: conter, comprimir, avançar, desviar, raspar, cobrir, prender e envolver. Esse exercício do *Shen She Chuen* tem a intenção de estudar os oito princípios de ação/movimento, passando pelas posturas de braço básicas do estilo. É um exercício de “porta superior” no qual são realizados de maneira encadeada e sem perder contato com o parceiro de treino. (Ver: “*Shen She Chuen*”, “básico” e “porta superior”).



**Pai He Phai** – (Tradução: Garça Branca) Sistema de *gong fu* desenvolvido pelo mestre Long Fong Chan.

**Piao shi** (標十) – Ou “padrão do dez”, grosso modo, constitui-se de uma linha vertical e uma horizontal imaginárias entre os oponentes. Esse padrão que parece uma cruz (十) (que é como se escreve o número 10 em chinês) divide em 4 quadrantes o espaço de ação entre os oponentes.

**Pollice verso** – Gesto que provavelmente simboliza uma espada e quer dizer “com o polegar virado”, mas não se sabe para que lado o polegar apontaria para pedir a vida ou a morte de um gladiador. Segundo a reportagem “Os erros de proporções bíblicas nos filmes da Semana Santa”, do jornal *El País*, o gesto com o polegar voltado para baixo teria sido inventado por Jean-Leon Gérôme, no século XIX, em seu quadro *Pollice verso*. Segundo a publicação, o quadro teria inspirado o filme *Ben-Hur* (WYLER, 1959), assim a utilização do gesto se consagraria em diversos filmes e seriados que retrataram a época (ALTARES, 2018).

**Porta interna (e externa)** – Nas pontes superiores, a porta interna tem início na falange distal do polegar e a outra no epicôndilo medial do úmero. E a porta externa na falange distal do dedo mínimo até o epicôndilo lateral do úmero. Ou seja, com a palma da mão virada para o chão, pronada, a porta interna é o lado do antebraço que fica para dentro e a externa, o lado que fica para fora. (Ver: “Pontes superiores”).

**Porta superior** – Terminologia utilizada no sistema *Shen She Chuen* para o tronco, braços e cabeça. (Ver: “*Shen She Chuen*”).

**Pontes superiores** – Terminologia utilizada no sistema *Shen She Chuen* para os ombros, braços, antebraços, punhos e mãos. (Ver: “*Shen She Chuen*”).

**Primeiro sangue** – Ou “*First Blood*”, é um termo que designa o primeiro derramamento de sangue. Foi atualizado para lutas de boxe e jogos de videogame.

**Rapieira** – Tipo de espada europeia com uma lâmina longa e fina, com ponta afiada e corte, popular na Idade Média até a Renascença.

**Richard Lane** – Fundador e diretor executivo da The Academy of the Sword na Carolina do Norte – EUA. Instrutor de combate cênico certificado pela Society of American Fight Directors (SAFD). (Ver: “*Society of American Fight Directors*”).

**Sarturi, André** – Praticante de *karate-do* desde 1993, graduado em filosofia pela PUC-PR, mestre em teatro pela Universidade Estadual de Campinas e doutor em artes da cena pela Unicamp. O pesquisador relaciona elementos marciais de suas práticas marciais na cena (que incluem adicionalmente o judô, o *aikido* e a capoeira). (SARTURI, 2016)

**Segundo** – O “segundo” seria alguém de confiança dos duelistas, o “segundo” da parte ofendida deveria ter o mesmo *status* social do duelista infrator. A este caberia a função de entregar a carta de desafio, a tentativa de reconciliação entre os duelistas, verificar as armas dos duelos e assumir a contenda em caso de impossibilidade de o primeiro duelar (SUDDETH, 1996).

**Sensei** – Mestre ou professor, *sensei* é a palavra japonesa análoga a *sifu* nas tradições chinesas. (Ver: “*Sifu*”).

**Shaolin** – (Tradução: Templo na densa floresta da montanha Shaoshi). Localizado no sopé de Songshan, é o berço do budismo Chan e do *gong fu*.

**She He Pa Pu** – Livro de técnicas do *She He Ho I* desenvolvidas pelo monge Lin Chin Ho e pelo mestre Long Fong Chan (Ver: “*She He Ho I*”, “Lin Chin Ho” e “Long Fong Chan”).

**She He Ho I** – Técnica da união da garça e da serpente desenvolvidas pelo monge Lin Chin Ho e pelo mestre Long Fong Chan (Ver: “Lin Chin Ho” e “Long Fong Chan”).

**Shen She Chuen** – (Tradução: Punho da Serpente Sagrada) Criado por Hsu Yin Fong, é sistema da família Hu de *gong fu*. Sua faceta marcial inspira-se nos movimentos da serpente, com envoltórios, deslizares e botes.

**Shen She Chuen Chué Fong** – Provérbios tradicionais do *Shen She Chuen*. (Ver: “*Shen She Chuen*”).

**She Zhao Zhu** – (Tradução: Serpente busca a pérola), primeira forma do sistema *Shen She Chuen*. (Ver: “*Shen She Chuen*”).

**Shihan** – Outro nome para *sensei* adotado nas artes marciais japonesas. (Ver: “Sensei”).

**Sifu** – Que normalmente se traduz como mestre. Um de seus ideogramas é a palavra “pai”, outro se refere à qualificação, ou seja, um pai/professor de uma habilidade ou profissão.

**Society of American Fight Directors (SAFD)** – Organização internacional sem fins lucrativos estadunidense iniciada por David Boushey, membro da Society of British Fight Directors (1969-1996, organização análoga britânica), dedicada a promover a segurança e excelência na arte da luta cênica.

**Strider, James D.** – Diretor, escritor, ator e professor de teatro, autor do livro *Techniques and training for staged fights* (1999).

**Stunt** – Termo utilizado duplamente para designar o dublê de ação e a ação do trabalho em si.

**Suddeth, J. Allen** – Mestre de lutas com carreira de mais de duas décadas em teatro à época de lançamento do livro, 1996. Lecionou na Juilliard School, no The Lee Strasberg Institute e no Stella Adler Conservatory e foi presidente da Society of American Fight Directors. É autor de *Fight directing for theater* (SUDDETH, 1996).

**Sun Tzu** (544 a.C.-496 a.C.) – Foi um general e estrategista militar chinês, autor do livro *Arte da guerra* (TZU, 2007).

**Tai chi chuan** – Arte marcial chinesa interna. As artes classificadas como “internas”, ao contrário das “externas”, têm como enfoque o cultivo e o desenvolvimento do *chi* (ou *qi* energia vital). As artes marciais “externas” lidam com o *chi* com abordagem em sua aplicação marcial. Essas diferenciações são dadas pelo enfoque de treinamento, pois, como aponta Zamarioli, “tecnicamente, um aspecto não existe sem o outro, o externo não existe sem o interno e vive-versa.” (ZAMARIOLI, 2017, p. 91).

**Teo, Stephen** – Escreveu extensivamente sobre o cinema de Hong Kong e tem doutorado sobre o gênero *wuxia*. É autor de *Hong Kong cinema: The extra dimensions* (TEO, 1997). Escreveu artigo na *Heroic grace: The chinese martial arts film*, publicação da UCLA Film and Television Archive (TEO, 2003).

**Yen, Donnie** (1963-?) – Ou Zhen Zidan. Aator, artista marcial, dublê, produtor e coreógrafo chinês.

**Yip Man** (1893-1974) – Antigo mestre de *Wing Chun*, de quem Bruce Lee foi discípulo. (Ver: “Wing Chun” e “Bruce Lee”)

**Yuen, Woo-ping** (1945-?) – Artista marcial, ator, coreógrafo e cineasta chinês. Um dos mais renomados e premiados coreógrafos de luta de Hong Kong, transita também pelo cinema ocidental.

**Wing Chun** – *Gong fu* do sul da China, caracterizado pelos golpes curtos, rápidos e duros. Chute afirma que o nome do estilo faz referência à sua criadora (CHUTE, 2003, p. 7), Miranda, por outro lado, diz que o fundador do *Wing Chun* seria Tao Sao Ng, que o teria aprendido com uma monja Shaolin (MIRANDA, 2010).

**Wooten, Kara** – Defendeu seu doutorado na Texas Tech University *sob o título: Developing a course in stage combat: a manual for instructors and students*, baseado no currículo da SAFD, em 2000 (WOTTEN, 2000).

**Wu shu** – Termo utilizado, como o *gong fu*, para designar as artes marciais chinesas, pode ser traduzido como “arte da guerra” ou “arte marcial”.

**Wuxia** – Gênero literário que pode ser traduzido como “herói marcial”. Esses romances fantásticos serviram de inspiração para a ópera chinesa e para o cinema de Hong Kong.

**Zamarioli, Débora** – É praticante do *gong fu Choy Lai Fut*, bacharela em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Campinas, mestra pela Universidade Estadual de São Paulo e doutora pela Universidade Federal de Santa Catarina, onde defendeu a tese *Uma atriz em cultivo pelas artes marciais: a transformação do espírito e da personalidade no treinamento de Choy Lay Fut* (2017), onde é docente.

## Referências

AGOSTINHO, Marcus Fábio. **Efeitos do modelo tradicional de periodização sobre o desempenho físico, desempenho competitivo e variação técnica de jovens atletas de judô**. Dissertação de Mestrado - Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, 2015.

ALTARES, Guillermo. Os erros de proporções bíblicas nos filmes da Semana Santa. **Jornal El País**, mar-2018. Disponível em [https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/27/cultura/1522152065\\_734583.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/27/cultura/1522152065_734583.html) acesso em 07/07/18.

ANDRAUS, Mariana Baruco Machado. **A poesia da luta: um olhar voltado para a gestualidade do estilo de gong fu louva-a-deus como estímulo para uma criação coreográfica**. Dissertação de Mestrado - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2004.

ANDRAUS, Mariana Baruco Machado. **Dança e arte marcial em Diálogo: um estudo sobre o sistema de gongfu louva-a-deus e o ensino de improvisação em dança**. Tese de doutorado - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2012.

ANDRAUS, Mariana Baruco Machado; SANTOS, Inacyra Falcão dos; MENDONÇA, Samuel. *Gongfu/Wushu* no cinema ocidental: reflexão sobre as relações entre artes marciais e artes cênicas pelo prisma do treinamento técnico do ator. **Revista Moringa**, jul./dez. 2011, pp. 93-103.

ARISTÓTELES. **Poética**. Trad. Paulo Pinheiro. São Paulo, Editora 34, 2015.

ARNOLD, Newt. **Bloodsport**. Cannon Internacional/Universal Studios, 1988. 92 min.

BABENCO, Hector. **Carandiru**. Sony Picture Classics, 2003. 147 min.

BARRY, Peter. **Begining Theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory**. 2a edição. Manchester, Manchester University Press, 2002.

BASSI, Frank. **O Treinamento de Bruce Lee**. Joinville, Clube de Autores, 2015.

BORDWELL, David. How to Watch a Martial Arts Movie. In: CHUTE, David, LIM, Cheng-Sim (Org.). **Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film**. UCLA Film and Television Archive, 2003, pp. 9-12. Disponível em <[www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf](http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf)>. Acesso em 08/08/2016.

BORDWELL, David. **Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment**. Cambridge, Harvard University Press, 2000.

BORDWELL, David. **Ozu and the Poetics of Cinema**. Princeton, Princeton University Press, 1988.

BOUGHN, Jenn Zuko. **Stage Combat – Fisticuffs, Stunts, and Swordplay for Theater and Film**. New York, Allworth Press, 2006.

BRECHT, Bertold. **A Decisão**. In: Teatro 3. Lisboa, Cotovia, 2005.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1989.

CAMPBELL, Joseph, MOYERS, Bill. **O Poder do Mito**. Org. por Betty Sue Flowers. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo, Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph, MOYERS, Bill. **O Poder do Mito**. Public Broadcasting Service, 1988. 360 min.

CAMPBELL, Joseph, ROBINSON, Henry Morton. **A Skeleton Key to Finnegans Wake – Unlocking James Joyce’s Masterwork**. Perseus Book Group, 2005.

CHAN, Jackie. **Police Story**. Golden Harvest, 1985. 101 min.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo, Ed. Ática, 2000.

CLOUSE, Robert. **Enter the Dragon**. Warner Brothers, 1973. 102 min.

CLOUSE, Robert. **Game of Death**. Golden Harvest, 1978. 54 min.

CHUTE, David. Heroic Grace: **The Chinese Martial Arts Film**. UCLA Film and Television Archive, 2003, pg 5-8. Disponível em <[www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf](http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf)>. Acesso em 08/08/2016.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Trad. Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Vol 3. 5a edição. São Paulo: Editora 34, 1996.

DRISCOLL, Carlos A., Clutton-Brock, Juliet, Kitchener, Andrew C. e O’Brien, Stephen. A Longa e (Incompleta) Domesticação do Gato. Scientific American Brasil, n. 86, 2009. Disponível em <[http://www2.uol.com.br/sciam/reportagens/a\\_longa\\_e\\_incompleta\\_domesticacao\\_do\\_gato.html](http://www2.uol.com.br/sciam/reportagens/a_longa_e_incompleta_domesticacao_do_gato.html)>. Acesso em 8/9/2018.

DRYDEN, Donald. **Susanne K. Langer, Dictionary of literary biography**. Detroit, Gale, 1998. pp.189-199.



EDWARDS, Gareth. **Rogue One: Uma História Star Wars**. Lucas Films, Allison Shearmur Productons, Walt Disney Pictures, 2016. 133 min.

ELAM, Keir. **The Semiothics of Theater and Drama**. Londres: Methuen, 1980.

FEYERABEND, Paul. **Contra o Método**. Tradução de Octanny S. da Mata e Leonidas Hegenberg. Rio de Janeiro: Francisco Alves. 1977.

FIGUEIREDO, Marcos. **O Guerreiro Didi e a Ninja Lili**. Globo Filmes, 2008.

FILHO, Antunes. **Trono de Sangue**. Centro de Pesquisa Teatral do SESC – CPT, 1992.

FRAU, Henrique Scarazzatti. **O kung-fu e o desenvolvimento infantil**. Monografia de graduação – Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. 2010.

GABRIEL, Mike, GOLDBERG, Eric. **Pocahontas**. Walt Disney Pictures, 1995. 81 min.

GASSNER, John. **Mestres do Teatro I**. Trad. Alberto Gozik e J. Guinsburg. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2002

GÓES, Moacyr. **O Homem que Desafiou o Diabo**. Globo filmes, 2007. 106 min.

HAND, David. **Bambi**. Walt Disney Pictures, 1942. 70 min.

HO, Sam. **From a Page to Screen: A Brief Story of Wuxia Fiction**. In: CHUTE, David,

HUGHES, Patrick. **Os Mercenários 3**. Lionsgate e Milenium, 2014. 126 min.

IBAÑEZ, Ana Paula. A Manutenção da Surpresa: O Desafio no Treinamento da Cena. In: ANDRAUS, Mariana Baruci Machado (Org.). **Marcialidade e a Cena:** técnicas e poéticas nas relações tradição-contemporaneidade. Curitiba, Prismas, 2016.

IBAÑEZ, Ana Paula. **Kalarippayatt – uma via para a expressividade.** Dissertação de mestrado - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2014.

KATZ, Helena. Por uma dramaturgia que não seja uma liturgia da dança. **Sala preta**, 28 nov. 2010, pp.163-167.

KRENG, John. **Fight Choreography – The Art of Non-Verbal Dialogue.** Boston, Thomson Course Technology, 2008.

LIM, Cheng-Sim (Org.). **Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film.** UCLA Film and Television Archive, 2003, pg 13-17. Disponível em <[www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf](http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf)>. Acesso em 08/08/2016.

HOBBS, Willian. **Fight Direction for Stage and Screen.** London, A & C Black, 1995.

JOYCE, James. **Finnegans Wake.** South Australia, eBooks@Adelaide, 2014.

KERSHNER, Irvin. **Star Wars: Episódio V – O império contra ataca.** Lucas Films. 1980. 124 min.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer.** São Paulo, Martins Fontes, 1987.

KUHN, Thomas S. **A Estrutura das Revoluções Científicas.** Trad. Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. 5a edição. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1998.

KUROSAWA, Akira. **Os Sete Samurais.** Toho Company, 1954. 207 min.

KUROSAWA, Akira. **Ran.** Toho Company, 1985. 162 min.

KUROSAWA, Akira. **Trono Manchado de Sangue.** Toho Company, Kurosawa Production Co, 1957. 110 min.

LAMBERT, Marisa Martins. **Expressividade Cênica pelo Fluxo Percepção/Ação: O Sistema Laban/Bartenieff no desenvolvimento somático e na criação em dança**. Tese de Doutorado - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2010.

LANCRI, Jean. Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas na universidade. In: BRITTES, Bianca, TESSLER, Edida. **O meio como ponto zero: Metodologia de pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre, Ed. da UFRGS, pp.15-34, 2002.

LANE, Richard. **Swachbuckling: a step-by-step guide to the art of stage combat and theatrical swordplay**. New Jersey: Limelight Editions, 1999.

LANGER, Susanne K. **Sentimento e Forma**. Trad. Ana M. Goldberger Coelho e J. Guinsburg. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1980.

LAU, Kar-leung. **Drunken Master II**. Golden Harvest, 1994. 102 min.

LEE, Ang. **Crouching Tiger, Hidden Dragon**. Sony Pictures Classics, Asian Union Film & Entertainment, China Film Co-Productions Corporation, Columbia Pictures Film Production Asia, Edko Films, Good Machine International, Zoom Hunt Productions, 2000. 120min. Ficha técnica disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0190332/> Acesso em: 15/12/2016.

LEE, Bruce. **Bruce Lee: "The Lost" Interview**. Canada, The Pierre Berton Show, 1994. 25 min. Entrevista a Pierre Berton. Disponível em: <https://archive.org/details/BruceLeeTheLostInterview> Acesso em 03/02/2018.

LEE, Bruce. **The Way of the Dragon**. Golden Harvest Films, Concord Productions, Golden Harvest Company, 1972. 133 min. Ficha técnica. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0068935/>. Acesso em 20/01/2018.

LIM, Cheng-Sim. Leaping into the Jiang Hu. In: CHUTE, David, LIM, Cheng-Sim (Org.). **Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film**. UCLA Film and Television Archive, 2003, pg1-2. Disponível em

<[www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf](http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf)>. Acesso em 08/08/2016.

LUCAS, George. **Star Wars: Episódio IV – Uma Nova Esperança**. Lucas Films, 1977. 121 min.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Copymarket.com, 2001.

MARCOS, Plínio. **Dois perdidos numa noite suja**. Ed. Parma, 1984.

MARTINEZ, J. D. **Combat Mime: A Non-Violent Approach to Stage Violence**. Maryland: Rowan & Littlefield, 1949.

McASH, F. Braun. **Fight Choreography – A Practical Guide for Stage Film and Television**. Ramsbury, The Crowood Press Ltd, 2010.

MENDONÇA FILHO, Mauro. **Negócio da China**. Rede Globo, 2008-2009. 136 capítulos.

MILLER, J. Hillis. "Narrative." **Critical Terms for Literary Study**. Ed. Frank Lentricchia and Thomas McLaughlin. Chicago: The University of Chicago Press, 1990. pp. 66-79.

MIRANDA, Maria Brígida de. **Playfull training towards capoeira in the physical training of actors**. Tese de doutorado - La Trobe University. Midletown, LAP LAMBERT Academic Publishing AG & Co. KG, 2010.

MIRANDA, Maria Brígida de. Bruce Lee nas telas : o “Pequeno Dragão” enlaça com seu corpo marcial Oriente e Ocidente. **Urdimento: revista de estudos em artes cênicas**, v. 2, n. 25, pp. 84–99, 2016.

MIZUTANI, Luciana, LAZZARATTO, Marcelo. A ópera de Pequim em “O Dragão de Fogo”. **Pitágoras 500**, Vol 11, n. 1. 2017 a. Disponível em <<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/pit500/article/view/882/939>>. Acesso em 11/12/2017.

MIZUTANI, Luciana. A experiência da luta cênica. Anais dos Seminários de Pesquisa do PPG Artes da Cena, 2017 b. Disponível em

<<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/ppgadc/article/view/806/0>>.

Acesso em 12/02/2019.

NATALLI, Marco. **O Espírito Marcial** – Uma Introdução à Origem, Filosofia e Psicologia do Kung Fu. Rio de Janeiro, Tecnoprint, 1991. 133p.

NETO, Geraldo Avelino dos Santos, RESSURREIÇÃO, Kamila Santos. O Kung fu como Método Disciplinar na Educação Física Escolar. In: **Educação, Gestão e Sociedade**: revista da Faculdade Eça de Queirós. Ano 6, n. 23, 2016. Disponível em <[http://uniesp.edu.br/sites/\\_biblioteca/revistas/20170509163016.pdf](http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170509163016.pdf)>. Acesso em 05/04/18.

ORTEGA, Enrique Miluzzi. **Artes marciais: kung-fu – rotinas e combate “o papel da preparação física”**. Monografia de graduação - Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, 1997.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1999.

PAVIS, Patrice. **O teatro no cruzamento de culturas**. Tradução Nanci Fernandes. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2008.

RATNER, Brett. **Rush Hour**. New Line Cinema, 1998. 98 min.

RATNER, Brett. **Rush Hour 2**. New Line Cinema, 2001. 92 min.

RATNER, Brett. **Rush Hour 3**. New Line Cinema, 2007. 91 min.

SARRAZAC, Jean-Pierre (Org.). **Léxico do drama moderno e contemporâneo**. Tradução André Telles. São Paulo, Cosac Naify, 2012.

SARTURI, André. O *zachin* e o estado de atenção na dança e no teatro realizados em espaços urbanos. In: ANDRAUS, Mariana Baruci Machado (Org.). **Marcialidade e a Cena**: técnicas e poéticas nas relações tradição-contemporaneidade. Curitiba, Prismas, 2016.

SHAKESPEARE, William. **Otelo**. Tradução Bárbara Heliodora. São Paulo, Perspectiva, 2004.

SHAKESPEARE, William. **Romeu e Julieta & Hamlet**. Tradução de Ana Amélia de Queiroz C. De Mendonça e Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 2015.

SHAKESPEARE, William. **Romeu e Julieta**. Tradução e notas de F. Carlos de A. Cunha Medeiros e Oscar Mendes. São Paulo, Ed. Abril, 1979.

SOUZA, Elisa Teixeira de. **François Delsarte e a dança moderna: um encontro na expressividade corporal**. Revista Brasileira de Estudos da Presença, Porto Alegre, v. 2, n. 2, pp. 428-456 jul./dez. 2012.

SPINOZA, Benedictus. **Ética**. Trad. de Tomaz Tadeu. 2a Edição. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2008.

STALLONE, Sylvester. **Os Mercenários**. Millenium e Nu Image, 2010. 103 min.

STRIDER Jr, James D. **Techniques and training for staged fighting**. The Edwin Mellen Press, Ltd., 1999.

SUDDETH, J. Allen. **Fight directioning for the theatre**. Portsmouth, NH, Heinemann, 1996.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno [1880-1950]**. Trad. Luiz Sérgio Rêpa. São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

TARANTINO, Quentin. **Kill Bill: volume 1**. Miramax, 2003. 111 min.

TARANTINO, Quentin. **Kill Bill: volume 2**. Miramax, 2004. 137 min.

TEO, Stephen. **Chinese Martial Arts Cinema: the Wuxia tradition**. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009. 256p.

TEO, Stephen. **Crouching Tiger, Hiden Dragon – Passing Fad or Global Phenomenon?** UCLA Film and Television Archive, 2003, pp. 23-26. Disponível em <[www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf](http://www.cinema.ucla.edu/sites/default/files/HeroicGraceCatalog.pdf)>. Acesso em 08/08/2016.

TEO, Stephen. **Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions**. London, British Film Institute, 1997.

“Heroes and Icons of the 20th Century”. **Time Magazine**. June 14, 1999. v. 153. n. 23.

TRENDLE, George W. **The Green Hornet**. 20th Century Fox Television e Greenway Productions, 1966-1967.

TSUI, Hark. **Wong Fei Hung**. Golden Harvest, 1991. 134 min.

TSUI, Hark. **Wong Fei Hung II**. Golden Harvest, 1992. 113 min.

TZU, Sun. **A Arte da Guerra**. Trad. de Candida de Sampaio Bastos. São Paulo, Golden Books, 2007.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor** – Estrutura Mítica para Escritores. Tradução Petê Rissatti. 3ª ed. São Paulo, Editora Aleph, 2015.

XIAFENG, Pan. **The Stagecraft of Peking Opera** – From Its Origins to the Present Day. 1ª ed. Beijing, New World Press, 1995.

WACHOWSKI, Lana, WACHOWSKI, Lilly. **The Matrix**. Warner Bros. Pictures, 1999. 136 min.

WACHOWSKI, Lana, WACHOWSKI, Lilly. **The Matrix Reloaded**. Warner Bros. Pictures, 2003 a. 138 min.

WACHOWSKI, Lana, WACHOWSKI, Lilly. **The Matrix Revolutions**. Warner Bros. Pictures, 2003 b. 129 min.

WEST, Simon. **Os Mercenários 2**. Millenium e Lionsgate, 2012. 103 min.

WEI, Lo. **Fist of Fury**. Golden Harvest, 1972. 108 min.

WEI, Lo. **The Big Boss**. Golden Harvest, 1971. 110 min.

WILDER, Thornton. **The Skin of Our Teeth**. Harper Perennial, 2003.

WONG, Kar-Wai. **O Grande Mestre**. Block 2 Pictures, Jet Tone Films, Sil-Metropole Organisation, Bona International Film Group, 2013. 122 min.



WOOTEN, Kara. **Developing course in stage combat: a manual for instructors and students**. Tese de Doutorado – Fine Arts da Texas Tech University, 2000.

WYLER, William. **Ben-Hur**. Metro-Goldwyn-Mayer, 1959. 212 min.

YIP, Wilson. **Yip Man**. Beijing ShengShi HuaRei Film Investment & Management Co., Mandarin Films Distribution, New Film Studio of Beijing Starlight International Media Co. Ltd., Shanghai Film Group, Time Film Group, 2008. 106 min.

YIP, Wilson. **Yip Man II**. Henan Film & Production Group Henan Film Studio, Mandarin Films Distribution, Beijing ShengShi HuaRei Film Investment & Management Co., Foshan Pearl River Media Group, Desen International Media, Donlord Skykee Film Investment, Ten Yuan Film & Media, Beijing Baron Stars Culture Mediaiguchi Investment, Be, Shenzhen Haijing Xinyinglian Cinema Circuit, 2010. 108 min.

YIP, Wilson. **Yip Man III**. Dream Salon Entertainment Culture, Henan Film & Production Group Henan Film Studio, Pegasus Motion Picture, Starbright Communications, 2015. 105 min.

YU, Ronny. **O Mestre das Armas**. Beijing Film Studio, China Film Group, Hero China International, Wide River Investments, 2006. 104 min.

YUEN, Woo-Ping. **Drunken Master**. Seasonal Film, 1978. 110 min.

YUEN, Woo-Ping. **Iron Monkey**. Golden Harvest, 1993. 146 min.

YUEN, Woo-Ping. **Snake in Eagle's Shadow**. Seasonal Film, 1978. 98 min.

ZAMARIOLI, Débora. **Uma atriz em cultivo pelas artes marciais: a transformação do espírito e da personalidade no treinamento de Choy Lay Fut**. Tese de Doutorado - Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, 2017.

ZEFFIRELLI, Franco. **Romeu e Julieta**. BHE Films, Verona Produzione, Dino de Laurentiis Cinematográfica, 1968. 139 min.

ZHANG, Yimou. **Herói**. Beijing New Picture Film Co., China Film Co-Production Corporation, Elite Group Enterprises, Sil-Metropole Organisation, Zhang Yimou Studio, 2002. 107 min.

### Sites

All Blacks. <http://www.allblacks.com/>

Responsável: All Blacks. Acesso 03/10/2018.

Bruce Lee. <https://www.brucelee.com/>

Responsável: Bruce Lee Enterprises, LLC. Acesso em 22/01/2018.

Jackie Chan. <http://www.jackiechan.com/about.htm>

Responsável: Jackie Chan. Acesso em 23/01/2018.

Ministério da Justiça. <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>

Responsável: Governo Federal. Acesso em 29/04/2018.

Royal Shakespeare Company. <https://www.rsc.org.uk/>

Responsável: Royal Shakespeare Company. Acesso em 11/09/2018.

Shaolin Temple. <http://www.shaolin.org.cn/en/index.aspx>

Responsável: Shaolin Temple. Acesso em 07/10/2018.

Shen She Chuen Kung-fu. <https://shenshechuen.wordpress.com/>

Responsável: Dani Hu. Período de acesso: 2017/2018.

Star wars. <http://www.starwars.com/news/mythic-discovery-within-the-inner-reaches-of-outer-space-joseph-campbell-meets-george-lucas-part-2>

Responsável: LucasFilm Ltd. Período de acesso: 2017/2018.

USFK – União dos Sistemas Kuoshu Fatshan (Federação Internacional).  
[http://fatshan.com.br/?page\\_id=99](http://fatshan.com.br/?page_id=99)

Responsável: USFK – Federação Internacional e Associação de Fatsan de Kuoshu.  
Acesso em: 10/11/2018.